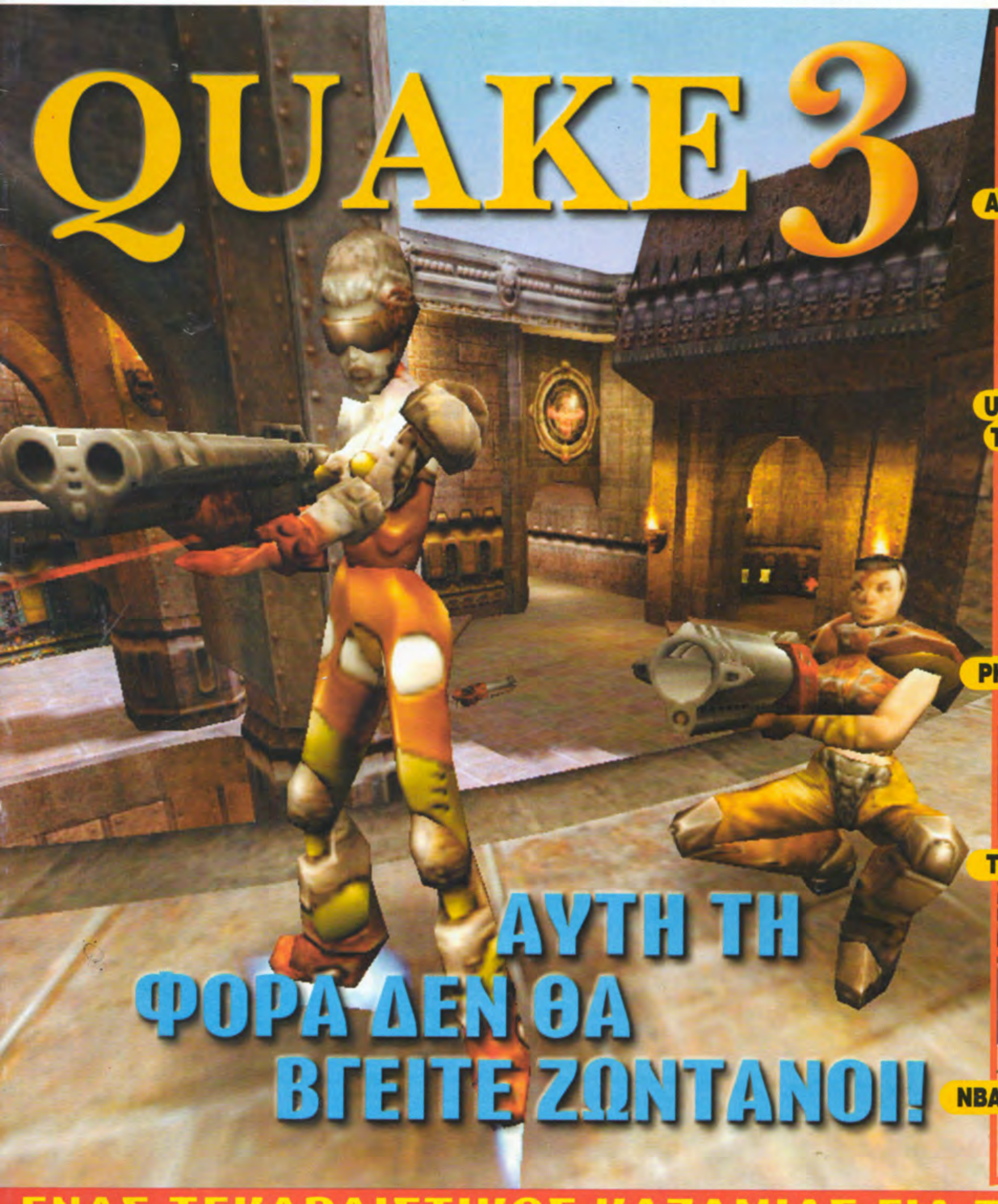
• REVENANT • THEME PARK WORLD • USAF • ARMAGEDDON'S BLADE • SWAT 3

MASTER of PUZZLES
ΔΩΡΟ
15 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 114 15 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



QUAKE 3

ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΔΕΝ ΘΑ ΒΓΕΙΤΕ ΖΩΝΤΑΝΟΙ!



ATLANTIS 2

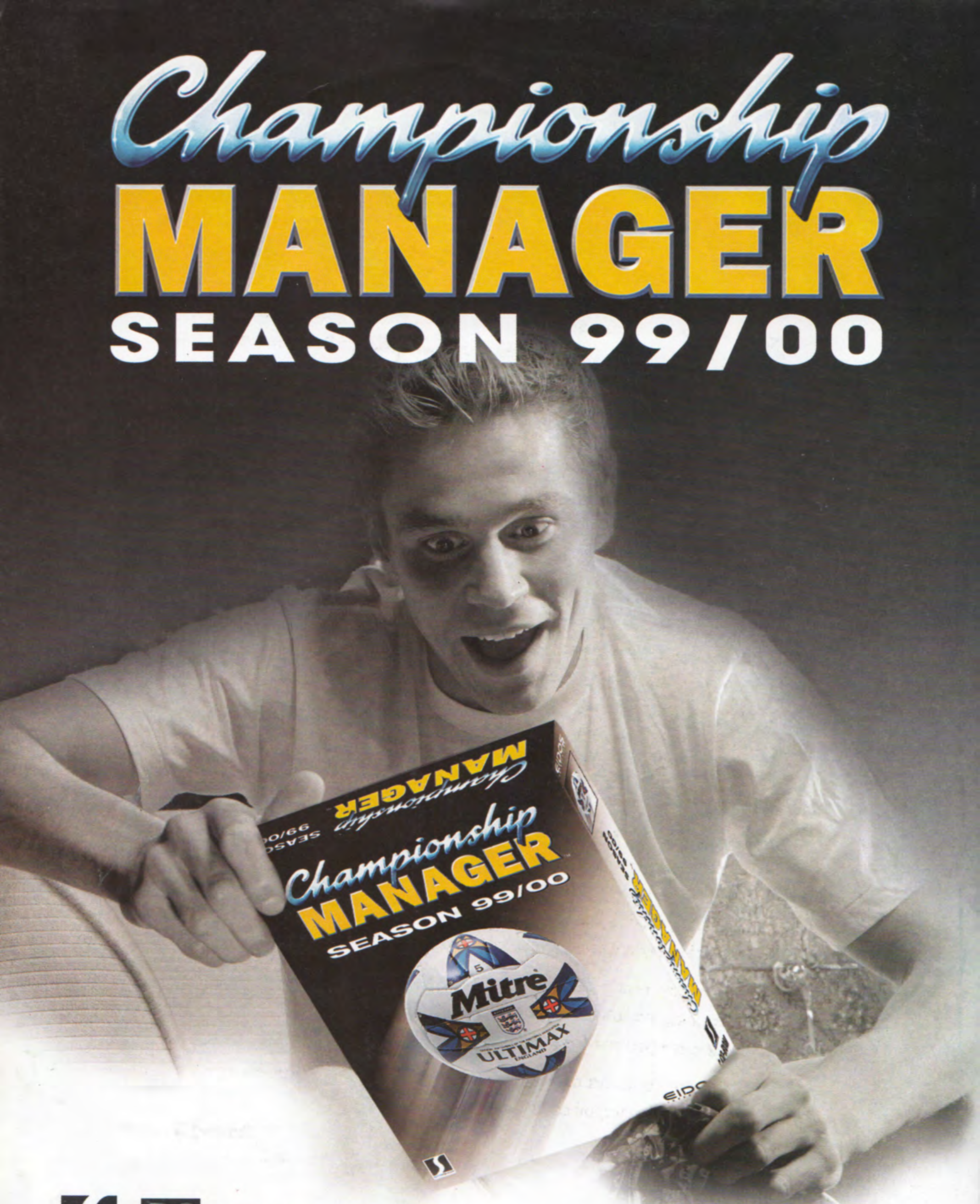
UNREAL TOURNAMENT

PHARAOH

TOMB RAIDER 4

NBA LIVE 2000

ΕΝΑΣ ΞΕΚΑΡΔΙΣΤΙΚΟΣ ΚΑΖΑΜΙΑΣ ΓΙΑ ΤΟ 2000!


Championship
MANAGER
SEASON 99/00
Championship
MANAGER
SEASON 99/00
Mitre
ULTIMAX
EIDOS

EDITORIAL

Καλή χρονιά και ευτυχισμένο το 2000! "Κοινοτοπίες γράφεις, Πατρίκο", θα μου πείτε και δεν θα έχετε και πολύ άδικο. Ελα όμως που οι συγκεκριμένες ευχές είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να ευχηθεί κάποιος για τη νέα χρονιά... Κάτι ξέρει ο λαός και τις καθιέρωσε στη συνείδηση των Ελλήνων. Τέλος πάντων. Το καλό είναι ότι το "Millennium bug" δεν με χτύπησε (ούτε στη δουλειά ούτε και στο σπίτι που φοβόμουν περισσότερο). Ουφ! Τη γλιτώσαμε για μερικές χιλιάδες χρόνια ακόμα. Οταν με το καλό έρθει το 10000 μ.Χ., κάτι θα σκεφτούμε (ή, καλύτερα, θα σκεφτούνε) πάλι.

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας αποτελεί το πρώτο της νέας δεκαπενθήμερης περιόδου του "PC Master" - πρόκειται δηλαδή για τεύχος-σταθμό στην ιστορία του περιοδικού, και μη γελάτε καθόλου παρακαλώ πολύ. Και επειδή στο forum του "PC Master" στον Web "ακούστηκαν" διάφορα για την ύλη του περιοδικού, δώστε βάση στους hot -burning hot- τίτλους που υπάρχουν στην πρώτη δεκαπενθήμερη προσπάθειά μας: Quake 3, Unreal Tournament, Atlantis 2, Tomb Raider 4, NBA Live 2000! Παιχνίδια με παρελθόν, παρόν και μέλλον. Το μόνο που με στενοχωρεί είναι ότι δεν έχω κάνει ακόμα upgrade τον υπολογιστή μου (και δυστυχώς ούτε πρόκειται στο άμεσο μέλλον) και το Atlantis 2 που ήθελα να παίξω με τρέλα μού βγάζει συνέχεια ένα χεράκι ζητώντας μου κάρβουνο!

Ενα άρθρο που δεν πρέπει να αμελήσετε να διαβάσετε είναι ο νέος Καζαμίας του 2000 - PC Master style! Αλλά μην πιστέψετε λέξη από τις κακοήθειες που γράφονται εκεί για το άτομόν μου - άκου "είσαι το συντακτάκι μου"! Μα, είναι δυνατόν, παντρεμένος άνθρωπος; Σιγά μην έχω και δερμάτινο μαστίγιο ροζ (!) χρώματος! Πού πάει και τα σκέφτεται... Θα τον αφορίσω μου φαίνεται στο τέλος.

Επιπλέον, στη θεματολογία του τεύχους υπάρχουν και τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας για τα καλύτερα games όλων των εποχών. Δείτε τι ψηφίσατε και ποια παιχνίδια ανεβαίνουν στο βάθρο των "Best of the best".

Περιττό να πω ότι περιμένουμε τις απόψεις και τις προτάσεις σας για το νέο "PC Master". Ραντεβού σε δύο εβδομάδες!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

6 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

10 Next Generation
Τα gadgets του 21ου αιώνα.

12 PC Νέα
Εξελίξεις της αγοράς Πληροφορικής.

16 Net News
Μία νέα στήλη που σας πληροφορεί για ό,τι νεότερο συμβαίνει στο Διαδίκτυο.

20 PC Games
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.

24 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

28 Adventure Update
Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventure games.

30 PC Flash
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.

32 Πριν Αγοράσετε
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

38 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της Πληροφορικής.

40 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της Πληροφορικής.

42 PC Expert
Η στήλη αυτή σας προσφέρει κάτι πολύτιμο: PC εμπειρία.

46 New Millennium
Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.

126 Με δυο λόγια
Παρουσίαση νέων παιχνιδιών ...εν συντομία!

122 Hints'n'Tips
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

126 Most Wanted
Το δεύτερο μέρος της λύσης του Darkstone.

132 Adventure SOS
Λύσεις και hints για adventures.

134 Dark Side of Gaming
Σχόλια και παρασκήνια από τον κόσμο των computer games.

138 Emulators' Corner
Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.

142 Press Start
Μία στήλη για τους αρχάριους στο χώρο των PCs.

146 Web Authoring
Φτιάξτε βήμα προς βήμα τη δική σας Web page.

150 On-Line Gaming
Διασκεδάστε παίζοντας τα αγαπημένα σας παιχνίδια on-line!

154 Penguin's Nest
Οι πιγκουίνοι του Linux σας μαθαίνουν το δημοφιλές λειτουργικό βήμα βήμα.

158 Do it Yourself
UDF WRITING: Μετατρέποντας το CD Recorder σε σκληρό δίσκο.

160 How To
Απαντήσεις σε θέματα προγραμματισμού.

164 Αλληλογραφία
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

170 Αγγελίες
Το μεγάλο παζάρι του "PC Master". Ό,τι θέλετε να πουλήσετε ή να βρείτε είναι εδώ.

172 Master of Puzzles
Μία στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

50 Οι αναγνώστες ψηφίζουν
Οι αναγνώστες μας επιλέγουν τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών.

54 Καζαμίας
Δείτε το μέλλον μέσα από τα "μάτια" του "PC Master".

58 Τιμόνια με ανάδραση
Οδηγώντας στο... PC.

62 Επιτραπέζια & computer RPGs
Συγκρίνουμε τα δύο "συγγενή" είδη παιχνιδιών.



50 **Οι αναγνώστες ψηφίζουν**
Οι αναγνώστες μας επιλέγουν τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών.



54 **Καζαμίας**
Δείτε το μέλλον μέσα από τα "μάτια" του "PC Master".



62 **Επιτραπέζια & computer RPGs**
Συγκρίνουμε τα δύο "συγγενή" είδη παιχνιδιών.

GAME CLUB

70 Quake 3 Arena .... ACTION
Θα βγείτε ζωντανοί από την Αρένα;

76 Atlantis 2 .... ADVENTURE
Η συνέχεια ενός επιτυχημένου παιχνιδιού της Cryo.



82 Unreal Tournament .... ACTION
Ο μεγάλος αντίπαλος του Quake 3.

88 Revenant .... RPG
Ενα ατμοσφαιρικό RPG.



94 Theme Park World .... STRATEGY
Φτιάξτε το δικό σας Luna Park!



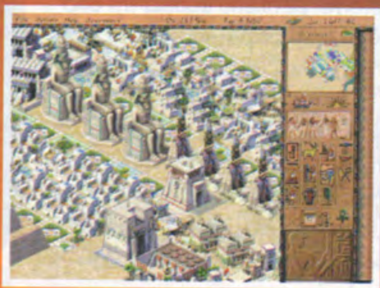
98 Tomb Raider 4 .... ACTION
Η Lara επιστρέφει δυναμικά.

102 Armageddon' s Blade .... STRATEGY
Το expansion του Heroes of Might & Magic.



106 NBA Live 2000 .... SIMULATION
Το NBA της νέας χιλιετίας.

110 Pharaoh .... STRATEGY
Θέλετε να γίνετε Φαραώ;



114 USAF .... SIMULATION
Πετάξτε με τα πιο σύγχρονα αεροσκάφη.

118 SWAT 3 .... ACTION
Ενα παιχνίδι ...ομαδικού πνεύματος.





70 Quake 3 Arena
Θα βγείτε ζωντανοί από την Αρένα;



82 Unreal Tournament
Ο μεγάλος αντίπαλος του Quake 3.



98 Tomb Raider 4
Η Lara επιστρέφει δυναμικά.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Παναγιώτης Γόμπος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιώργος Κυριακός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Νέο έτος και φυσικά νέες κυκλοφορίες ανακοινώνονται συνεχώς από τις εταιρίες παραγωγής λογισμικού. Δεν θα μπορούσαν, λοιπόν, να λείπουν από το CD του αγαπημένου σας περιοδικού τα πιο "φρέσκα" demos που κυκλοφορούν στην αγορά. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα Gabriel Knight 3, review του οποίου προηγήθηκε στο τεύχος 113, Championship Manager 99/00 και Crusaders of Might and Magic. Φυσικά, όπως πάντα, στο 2ο συνοδευτικό CD θα βρείτε τους νέους drivers για κάρτες γραφικών, ήχου και CD-ROMs καθώς και τα καθιερωμένα updates για το σύστημά σας. Τέλος, οι εκπλήξεις που ονομάζονται trailers και extras δεν λείπουν και αναμένεται να σας καθηλώσουν στην οθόνη του υπολογιστή. Δίχως καθυστέρηση, λοιπόν, τοποθετήστε τα CDs στο drive και καλή διασκέδαση!

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

ANTIETAM

Το Antietam! αποτελεί το sequel του γνωστού παιχνιδιού Sid Meier's Gettysburg! από τον πασίγνωστο πλέον σχεδιαστή strategy games. Βασισμένο στον βραβευμένο προκάτοχό του, το εν λόγω παιχνίδι χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή δράσης και επιπλέον σας τοποθετεί, για άλλη μία φορά, στη θέση του διοικητή των δυνάμεων της Συνομοσπονδίας ή της Ενωσης (κοινώς με το μέρος των "Νοτίων" ή των "Βορείων" αντίστοιχα) με σκοπό φυσικά την ολοκληρωτική επικράτηση επί των αντιπάλων σας. Το Antietam υπόσχεται ένα αμιγώς 3D πεδίο μάχης καθώς και νέες συγκινήσεις μέσα από την πλοκή του που περιγράφει την πιο αιματηρή σελίδα της αμερικανικής ιστορίας. Εμείς, από τη μεριά μας, σας προτρέπουμε να δοκιμάσετε το demo και τα συμπεράσματα δικά σας...



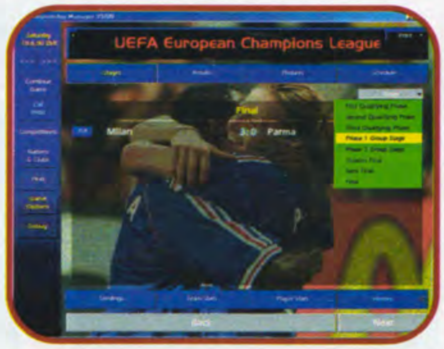
BUGS BUNNY LOST IN TIME

Ακόμα ένα καρτουνίστικο game στα πρότυπα της εποχής μάς προσφέρει η Infogrames. Βοηθήστε τον ταλαίπωρο, πλην όμως συμπαθέστατο κουνέλο να βρει το δρόμο προς το σπίτι του μέσα από την άβυσσο του χρόνου. Προσοχή, όμως, η αποστολή σας δεν θα είναι καθόλου εύκολη καθώς θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε όλους τους γνωστούς "κακούς" της τηλεοπτικής σειράς όπως οι Sam, Elmer Fudd και Witch Hazel. Σε κάθε περίπτωση, εφοδιαστείτε με μπόλικη δόση υπομονής, καρότα (!!!) και οπωσδήποτε το demo μας... What's up, Doc???

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

Ακόμα ένα "διαμάντι" έρχεται να προστεθεί στην οικογένεια των Championship Manager Series. Το νέο αυτό μέλος της οικογένειας, εκτός της πλήρως ενημερωμένης database παικτών, προσφέρει και ορισμένα καινούρια επαναστατικά στοιχεία, μερικά από τα οποία είναι τα εξής:

- Ανανεωμένη μηχανή παιχνιδιού
- Περισσότερα σχόλια στα matches με αναλυτικές περιγραφές των φάσεων
- Νέα χαρακτηριστικά όσον αφορά στους διαιτητές σε παγκόσμια κλίμακα
- Ειδικές εγκαταστάσεις όπου ποδοσφαιριστές στο παιχνίδι μπορούν να συμβουλέψουν τους παίκτες σε ζητήματα μεταγραφών καθώς και συμβολαίων
- Βελτιωμένη παρουσίαση του ποδοσφαιρικού κλίματος με την εισαγωγή ατζέντηδων, φημών σχετικά με τις μεταγραφές, καθώς και παρασκηνίων από τα αποδυτήρια!
- Ξεχωριστή οθόνη στην οποία θα φαίνεται η απόδοση της δύναμης των παικτών



Μετά τα ανωτέρω, τα δικά μας σχόλια περιττεύουν. Μία δοκιμή θα σας πείσει για του λόγου το αληθές.

CLOSE COMBAT 4

Αλλο ένα sequel της επιτυχημένης σειράς των Close Combat κάνει την εμφάνισή του την περίοδο που διανύουμε. Αυτή τη φορά ο τέταρτος απόγονος της σειράς περιέχει νέα features, όπως η προσθήκη κατασκόπων και σαμποτέρ καθώς και εναέριων επιθέσεων τόσο από την πλευρά του Αξονα όσο και από αυτήν των Συμμάχων/Αμερικανών. Ειδικότερα αναμένεται να

εντυπωσιάσουν τα special weather effects του τίτλου, που διαδραματίζουν ιδιαίτερο ρόλο στη στρατηγική που θα ακολουθήσετε. Νιώθετε έτοιμοι να ξαναγράψετε την ιστορία;

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Αναμφισβήτητα ο νέος χρόνος αναμένεται να είναι το έτος των 3D graphics, κρίνοντας από τις καθημερινές ανακοινώσεις των επερχόμενων παραγωγών. Κινούμενο λοιπόν σε αυτή τη λογική το νέο game της 3DO σας μεταφέρει σε κόσμους φαντασίας καθώς συνδυάζει action στοιχεία με την εκπληκτική ατμόσφαιρα ενός καθαρόαιμου RPG σε έναν αμιγώς 3D κόσμο, στον οποίο θα κληθείτε να επιβιώσετε βοηθώντας τον ήρωα του παιχνιδιού Drake. Το Crusaders of Might and Magic θα περιλαμβάνει ακόμα μία μεγάλη γκάμα όπλων, spells και ειδικών abilities, ενώ ο digital surround ήχος του θα σας αιχμαλωτίσει. Μια ματιά στο demo που θα βρείτε στο CD είναι αρκετή, πιστεύουμε, για να πείσει και τους πλέον δύσπιστους.

DEMISE

Το πολλά υποσχόμενο αυτό adventure/RPG της νεοεμφανιζόμενης εταιρίας Artifact Entertainment σας βάζει στη θέση ενός ήρωα ο οποίος, κινούμενος σε έναν fantasy κόσμο, αγωνίζεται να νικήσει τον σατανικό Ku'tan Jenal. Στην προσπάθειά σας αυτή πολύτιμο αρωγό θα αποτελέσει η περιβόητη "Βιβλιοθήκη του Dejenol", στην οποία κρύβονται πανίσχυρα scrolls της αρχαίας σοφίας και έρευνας όλων των scholars της περιοχής. Αν και το σενάριο του παιχνιδιού δεν φαίνεται να ξεχωρίζει ως προς την πρωτοτυπία του, τα γραφικά του demo



μαρτυρούν έναν τίτλο που σίγουρα δεν θα περάσει απαρατήρητος. Δείτε το οπωσδήποτε.

FA PREMIER LEAGUE STARS

Η EA Sports, συνεχίζοντας την παράδοση που έχει δημιουργήσει στα απανταχού sport games, κυκλοφορεί αυτή την εποχή ένα νέο football game στα πρότυπα των γνωστών FIFA Series, με τη διαφορά ότι στο συγκεκριμένο game θα κληθείτε να επιλέξετε την ομάδα της αρεσκείας σας ανάμεσα από τις ομάδες της αγγλικής Premier League. Οδηγήστε λοιπόν τον σύλλογό σας μέσα από 38 συναρπαστικά matches σε 10 μήνες, σε μια προσπάθεια κατάκτησης της κορυφής, εναντίον των μεγαλύτερων ποδοσφαιρικών αστεριών της χώρας. Σε αυτό το σημείο πρέπει να σημειωθεί ότι το παιχνίδι απαιτεί Direct3D graphics, γεγονός που αυτόματα συνεπάγεται την ύπαρξη ενός αξιοπρεπούς 3D accelerator στο σύστημά σας. Το κατά πόσο όμως το FA Premier League Stars είναι εφάμιλλο του γνωστού FIFA, μπορείτε να το διαπιστώσετε μόνοι σας τρέχοντας το demo του παιχνιδιού. Καλό σκοράρισμα!

GABRIEL KNIGHT 3

Η τρίτη συνέχεια της θρυλικής σειράς των Gabriel Knight Series είναι γεγονός. Μετά το αναλυτικό review που δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" θα αποτελούσε μεγάλη παράλειψη από μέρους μας αν δεν δημοσιεύαμε το demo του παιχνιδιού, κάτι το οποίο υλοποιείται στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Για άλλη μία φορά, λοιπόν, θα κληθείτε να οδηγήσετε τον Gabriel και τη συμπαθή βοηθό του Grace στα σκοτεινά μονοπάτια του γαλλικού χωριού Rennes-le-Chateau στην



προσπάθειά τους να σώσουν το γιο ενός έκπτωτου πρίγκιπα από τα νύχια μιας αρχαίας vampire cult! Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

INTERSTATE 82

Βρισκόμαστε στο έτος 1982 και η τρομοκρατία στους αυτοκινητόδρομους αποτελεί τη μάστιγα της εποχής. Το σενάριο, λοιπόν, του πρωτότυπου αυτού action game σας τοποθετεί στη θέση του Taurus, ενός θρυλικού road warrior, ο οποίος αγωνίζεται να σώσει τον παλιό του φίλο Groove Champion από τα χέρια των τρομοκρατών. Τετριμμένη ιστορία, την οποία έχουμε ξαναδεί άπειρες φορές σε παρόμοια παιχνίδια, θα πουν κάποιοι, όμως το Interstate 82 υπόσχεται μεγάλες συγκινήσεις, αφού η 3D μηχανή γραφικών που διαθέτει είναι πλήρως εναρμονισμένη με τις υψηλές απαιτήσεις ενός top action game. Σημειώστε ότι το παιχνίδι απαιτεί οπωσδήποτε γρήγορο 3D accelerator, αφού τρέχει εξ ολοκλήρου σε Direct3D. Ετοιμαστείτε για την μεγαλύτερη road περιπέτεια που βιώσατε ποτέ!

PHOENIX

Η Team 17 productions αναλαμβάνει να μας οδηγήσει στον κόσμο του Phoenix, έναν αμείλικτο και παρανοϊκό κόσμο στον οποίο συνυπάρχουν ήρωες, κακοποιοί αλλά και απλοί άνθρωποι. Στο παιχνίδι αναλαμβάνετε το ρόλο του Beck, ενός αστυνομικού ο οποίος θα γίνει άθελά του ήρωας στην προσπάθειά του να φέρει σε πέρας μια ποικιλία αποστολών. Η εταιρία παραγωγής του Phoenix υποστηρίζει ότι η πλοκή του παιχνιδιού δεν θα είναι στατική, αλλά θα διαφέρει ανάλογα με τις ικανότητες και τη σωστή κρίση του παίκτη στην επίλυση διάφορων γρίφων/puzzles. Βέβαια, μια προσεκτική ματιά στο demo είναι αρκετή για να σας πείσει για του λόγου το αληθές.

ROAD TRIP 2000

Το Road Trip 2000 είναι ένα state-of-the-art driving simulation, σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρίας παραγωγής του, το οποίο θα προσφέρει στο χρήστη/παίκτη μια μεγάλη ποικιλία ρεαλιστικών tracks που

όμοιά της δεν έχουμε ξαναδεί σε παρόμοιο παιχνίδι. Μερικά από τα εντυπωσιακά features που θα περιέχει το game είναι:

- GIS σκηνικά που έχουν παραχθεί από πραγματικά DEM και DLG προϊόντα
- Φωτορεαλιστικά textures
- Κίνηση στις δύο λωρίδες κυκλοφορίας
- Tracks μήκους 70 μιλίων
- Πλήρη υποστήριξη των hardware δυνατοτήτων του συγκεκριμένου μηχανήματος στο οποίο θα τρέχει το παιχνίδι

Θα πρέπει να αναφέρουμε, τέλος, ότι το game απαιτεί 3dfx κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 16MB RAM.

SPELLBINDER

Το νέο αυτό παιχνίδι της Mythic Games φιλοδοξεί να δώσει μία νέα διάσταση στον όρο arena-based magical combat game. Αυτό σημαίνει πολύ απλά ότι, αναλαμβάνοντας το ρόλο ενός spellcaster, θα χρειαστεί να νικήσετε τους αντιπάλους σας σε deathmatches δίχως αύριο. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι εκτός από εκπληκτικά 3D γραφικά, το Spellbinder προσφέρει τέσσερις διαφορετικούς χαρακτήρες/μάγους, καθένας με τα δικά του spells και special abilities. Πρόκειται σίγουρα για μια παραγωγή που δεν θα περάσει απαρατήρητη.

THE LONGEST JOURNEY

Όσοι από εσάς διαβάζουν τη στήλη "Adventure Update" σίγουρα θα έχουν ακούσει για το πολυαναμενόμενο αυτό adventure, το οποίο -ούτε λίγο ούτε πολύ- περιέχει περισσότερες από 150 διαφορετικές τοποθεσίες, 60 χαρακτήρες με τους οποίους μπορείτε να αλληλεπιδράσετε καθώς και εκατοντάδες puzzles. Αν και το ίδιο



το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της παραγωγής, το demo που σας παρέχουμε στο CD μας θα σας δώσει μια μικρή γεύση τού τι να αναμένετε στο άμεσο μέλλον.

TZAR

Το Tzar: The Burden of the Crown, όπως είναι το πλήρες όνομα του νέου αυτού παιχνιδιού της βουλγαρικής (!) εταιρίας Haemimont, αποτελεί ένα ακόμα real time strategy, το οποίο υπόσχεται να συνδυάσει στοιχεία από τα Warcraft, Civilization και Settlers σε ένα αψεγάδιαστο σύνολο που θα συναρπάσει κάθε fan του συγκεκριμένου είδους παιχνιδιών. Αν και οι φιλοδοξίες αυτές του εν λόγω παιχνιδιού είναι κομμάτι μεγάλες (ειδικότερα εφόσον προέρχεται από ένα άγνωστο ως τώρα software house), ελπίζουμε το demo να σας δώσει την ευκαιρία να κρίνετε μόνοι σας κατά πόσο ισχύουν οι προαναφερόμενες βαρυσήμαντες δηλώσεις.

WAR IN HEAVEN

Στο ιδιόμορφο αυτό παιχνίδι, το σενάριο του οποίου θυμίζει προκλητικότατα Requiem, αναλαμβάνετε το ρόλο ενός αθάνατου αγγέλου ο οποίος, περνώντας μέσα από 12 επίπεδα που εναλλάσσονται ανάμεσα στον Παράδεισο και την Κόλαση, θα πρέπει να ανακαλύψει το πεπρωμένο του. Θα καταφέρετε άραγε να τηρήσετε τις εντολές του Παντοδύναμου, ανεβάζοντας έτσι τον εαυτό σας στο υπέρτατο επίπεδο της θεϊκής αρμονίας, ή μήπως θα ενδώσετε στους πειρασμούς του διαβόητου Lucifer και θα γίνετε ο αποτρόπαιος εκδικητής της Κόλασης; Η απόφαση (καθώς και το demo του παιχνιδιού) είναι στα χέρια σας... PC

CD No 2

Για ακόμα μία φορά το 2ο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master" σας επιφυλάσσει ευχάριστες εκπλήξεις. Αρχικά στο CD θα βρείτε εντυπωσιακά trailers πολλών επίκαιρων παιχνιδιών, όπως τα Atlantis 2, Dukes of Hazard και Flanker 2.0, ενώ ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν και τα patches που περιλαμβάνουν αναβαθμίσεις εκδόσεων και bug fixes για τα δημοφιλή Tiberian Sun, Tomb Raider 4 καθώς και το Age of Wonders. Φυσικά, στο CD συμπεριλαμβάνονται, όπως πάντα, οι τελευταίοι drivers για τις συσκευές του υπολογιστή σας (κάρτες γραφικών, ήχου και CD-ROMs/Recorders), αλλά και ορισμένα extras που σίγουρα θα σας αρέσουν, όπως το Armed Linux, ακόμα μία έκδοση του Linux που μπορείτε να τρέξετε κάτω από τα Windows, και η ιδιαίτερα εύχρηστη και κατάλληλη για νέους προγραμματιστές Dark Basic. Τέλος, δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε ότι στα extras θα βρείτε και την πλήρη έκδοση του περίφημου add-on του Myth 2, που ακούει στο όνομα Myth 2 Chimera. Happy gaming, λοιπόν!

SCREENSHOTS

- **Treadmarks**
- **Gilbert Goodmate**
- **10six**
- **Blitz**
- **Dark Corners of the Earth**

TRAILERS

- **Atlantis 2**
- **Dukes of Hazard**
- **Flanker 2.0**
- **It came for Zog**
- **Parsec**

UTILITIES

- **Cool Edit 2000: Η τελευταία έκδοση του γνωστού προγράμματος επεξεργασίας ήχου.**
- **MP3 Star Searcher: Βρείτε αρχεία MP3, ψάχνοντας σε 11 μηχανές αναζήτησης.**
- **Turbo Browser 2000: Εύχρηστος File Manager.**
- **Free Java 2.04: Αναπτύξτε Windows Java, εύκολα και γρήγορα.**
- **Thumb Print Pro: Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας με πολλές δυνατότητες.**

ΤΟ ΣΤΥΛΟ ΠΟΥ... ΕΓΓΡΑΦΕΙ!

SAMSUNG VOICE PEN



Βρεθήκατε ποτέ στη δύσκολη θέση να θέλετε να μαγνητοφωνήσετε μία συνομιλία σας και δεν είχατε τον τρόπο; Πλέον με αυτή τη μικρή ψηφιακή συσκευή, μεγέθους στυλό, μπορείτε άνετα να το κάνετε. Συγκεκριμένα, με τη βοήθεια της 4MB μνήμης της μπορείτε να γράψετε έως και 70 λεπτά ήχου. Επιπλέον, στα χαρακτηριστικά της περιλαμβάνονται μία μικρή οθόνη LCD, η δυνατότητα για εγγραφή και αναζήτηση 99 διαφορετικών ακουστικών μηνυμάτων, καθώς και ο έλεγχος του υπόλοιπου χρόνου εγγραφής και της στάθμης της μπαταρίας. Μήπως ήρθε η ώρα να σκεφθείτε το επάγγελμα του δημοσιογράφου;

info Καταστήματα Γερμανός, www.samsung.com



SPRECHEN SIE DEUTSCH?

UNIVERSAL TRANSLATOR E-760

Αν και μόλις ξεκίνησε η νέα χρονιά, δεν θα ήταν άσχημα -παρά το κρύο των ημερών- να αρχίσετε να σκέφτεστε τις διακοπές αλλά και τις... γνωριμίες του καλοκαιριού! Ομως, για να μη βρεθείτε σε απόγνωση προσπαθώντας να συνεννοηθείτε με τουρίστριες, ιδού τι χρειάζεστε: έναν μεταφραστή τσέπης, με χωρητικότητα περισσότερων από 450.000 λέξεις και δυνατότητες προφοράς λέξεων και φράσεων καθώς και καταχώρισης νέων λέξεων. Επιπλέον, ο μεταφραστής αυτός διαθέτει δίγλωσση ατζέντα χωρητικότητας 128KB και δυνατότητα σύνδεσης με υπολογιστή. Με τη συσκευή αυτή (και λίγη εξάσκηση από μέρους σας) Αγγλίδες, Γερμανίδες, Γαλλίδες και Ιταλίδες θα βρίσκονται πια στη διάθεσή σας!

info Καταστήματα Γερμανός

ΓΙΑ ΝΑ ΞΥΠΝΑΤΕ ΜΕ... METALLICA!

PHILIPS AJ3940

Θέλατε πάντα να σας ξυπνά κάθε πρωί μία hi-tech συσκευή; Αν απαντήσατε όχι, μη συνεχίσετε... Διαφορετικά, η επιθυμία σας μπορεί να γίνει πραγματικότητα, αν αποκτήσετε αυτό το όμορφο ράδιο-CD-ρολόι/ξυπνητήρι. Ανάμεσα στα τεχνικά χαρακτηριστικά του διακρίνουμε: δυναμική ενίσχυση μπάσων (DBB), ραδιοφωνική λήψη στα FM/MW, ψηφιακό ρολόι, μέγιστη ισχύ (RMS) 2x1.000 mW (στερεοφωνικό), ξυπνητήρι με ραδιόφωνο, βομβητή ή CD player και υποδοχή ακουστικών. Μπορείτε να διαλέξετε το χρώμα της οθόνης LCD ανάμεσα στο κόκκινο ή το πράσινο. Με τη συσκευή αυτή θα ξεκινάτε την ημέρα σας χαρούμενα και ευχάριστα (έστω κι αν ακούτε Metallica!).

info www.philips.com







ΓΙΑ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΕΣ, ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ!

MICROSOFT SIDE WINDER DUAL STRIKE

Είναι βέβαιο πως για να διαβάζετε αυτό το περιοδικό σάς αρέσουν τα παιχνίδια - εξάλλου, το "PC Master" άνοιξε το δρόμο για τα παιχνίδια στο PC από τις αρχές της δεκαετίας του '90! Ετσι, η απίθανη και φουτουριστική κατασκευή της φωτογραφίας σίγουρα θα σας ενδιαφέρει. Πρόκειται για ακόμη ένα προϊόν της Microsoft, που όμως αυτή τη φορά προέρχεται από το χώρο του hardware και όχι του software. Συνδυάζοντας τις λειτουργίες του χειριστηρίου με αυτές του πληκτρολογίου αλλά και του ποντικιού, το τρισδιάστατο αυτό χειριστήριο που ακούει στο όνομα Dual Strike διαθέτει περιστρεφόμενη λαβή για πιο εύκολο και συναρπαστικό παιχνίδι. Η συσκευή έχει σχεδιαστεί ειδικά για παιχνίδια δράσης και περιπέτειας και είναι βέβαιο ότι θα σας συναρπάσει.

info www.microsot.com/hellas



ΕΧΕΤΕ ΩΡΑΙΑ ΦΩΝΗ;

AIWA KARAOKE MICROPHONE DM-H200

Οσοι από εσάς πιστεύετε πως έχετε καλή φωνή ιδού η ευκαιρία να το αποδείξετε. Με το νέο μικρόφωνο της Aiwa, εταιρίας γνωστής για τα ποιοτικά προϊόντα της, μπορείτε να τραγουδήσετε τους στίχους του αγαπημένου σας τραγουδιστή ή τραγουδίστριας. Αν τώρα έρθετε αντιμέτωποι με τα παράπονα των γειτόνων, τι να γίνει, κάθε απόλαυση έχει το τίμημά της!

info www.aiwa.com

Ο ΚΥΒΟΣ... ΕΡΡΙΦΘΗ!

PHILIPS AZ1120

Εντάξει, δεν πρόκειται ακριβώς για κύβο, του φέρνει, όμως, πολύ! Το πρωτότυπο αυτό CD-ραδιο-κασετόφωνο της ολλανδικής Philips με το φουτουριστικό design και τις πολλές δυνατότητες σίγουρα θα σας χαρίσει ατέλειωτες ώρες διασκέδασης. Μεταξύ άλλων διαθέτει δυναμική ενίσχυση μπάσων και σύστημα ηχείων bass reflex, συγχρονισμένη εκκίνηση για εγγραφή από το CD player στο κασετόφωνο (ναι, πολλοί το συνηθίζουν ακόμη!), καθώς και τηλεχειριστήριο!

info Philips Hellas, 01-4894301



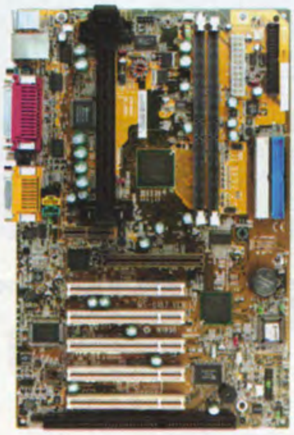
Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

Ο χορός του i820 καλά κρατεί

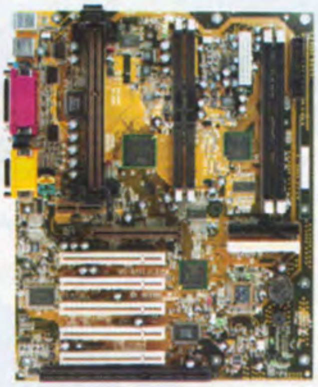
Στο προηγούμενο τεύχος διαβάσατε για το καινούριο mainboard της Gigabyte, το οποίο βασίζεται στο νέο chip της Intel, το γνωστό πλέον i820. Οπως είναι φυσικό, προς την κατεύθυνση αυτή οδεύουν σχεδόν όλες οι εταιρίες παραγωγής mainboards όπως η ανερχόμενη δύναμη του χώρου, Microstar. Η εν λόγω εταιρία, λοιπόν, έχει προς διάθεση τρία νέα μοντέλα βασισμένα στη... νέα τάξη πραγμάτων. Πιο συγκεκριμένα τα:



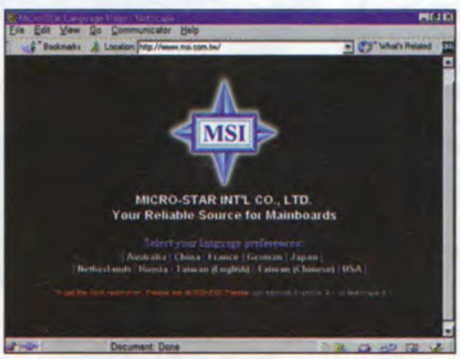
➤ **MS-6187:** Το μοντέλο αυτό θα περιλαμβάνει υποστήριξη για επεξεργαστές Pentium II, III και Celeron και θα υποστηρίζει ταχύτητες άνω των 733MHz, 2 μνήμες DIMM και οι υποδοχές είναι 3 αντί για 2. Επιπλέον, εάν ο χρήστης επιθυμεί, θα μπορεί να έχει επάνω και την κάρτα δικτύου Intel 82559 10/100 Mbps.



➤ **MS-6192:** Το πιο ενδιαφέρον μοντέλο από όλα, καθώς ενσωματώνει τα ίδια με τα προηγούμενα χαρακτηριστικά, υποδοχές μνήμης Rambus έως και 1 GB, I/O για 2 PS/2, 2 USB, 2 σειριακές, 1 παράλληλη, 3 Audio και 1 Lan, 1 Agp, 5 PCI, 1AMR και 1 ISA υποδοχή και επιπλέον το πρόγραμμα επίβλεψης συστήματος (PC Alert Monitor). Ακόμη υπάρχει η δυνατότητα, εάν θέλετε, να έχετε μια ενσωματωμένη κάρτα ήχου, και πιο συγκεκριμένα την Creative CT5880.



➤ **MS-6301:** Ενα ανάλογο με το 6187 μοντέλο, με τη διαφορά ότι δέχεται μόνο αλλά διαθέτει 2 υποδοχές για DIMM μνήμες και 2 για RIMM. Στον αντίποδα διαθέτει I/O για Lan.



Η Πρώτη Ελληνική Σχολική Εγκυκλοπαίδεια

Κυκλοφορεί από τη γνωστή εταιρία CD-Media και περιλαμβάνει 2 CD-ROMs. Είναι σχεδιασμένη αποκλειστικά από Ελληνες εκπαιδευτικούς και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας από 7 έως 14 ετών. Τα κείμενά της είναι γραμμένα σε απλή μορφή, ώστε να μπορεί να γίνεται εύκολα κατανοητή από τα παιδιά, και η ύλη της είναι βασισμένη σε αυτή των σχολικών βιβλίων. Οι θεματικές ενότητες που καλύπτει είναι οι εξής:

- ✔ Ανθρωπος
- ✔ Κοινωνία
- ✔ Ζώα και Φυτά
- ✔ Γη και Διάστημα
- ✔ Προσωπικότητες

Επιπλέον καθεμία από τις προαναφερόμενες ενότητες καλύπτεται από φωτογραφικό υλικό, βίντεο και 3D animations για καλύτερη επεξήγηση κάποιου αντικειμένου. Ακόμη περιλαμβάνει 17.000 λήμματα, 250 ερωταπαντήσεις, 4 παιχνίδια γνώσης, 330 βιογραφικά διάσημων προσωπικοτήτων και επιπλέον δυνατότητα αναβάθμισης της ύλης μέσω ενός ειδικά διαμορφωμένου site.

Και νέα καινοτομία από την nVidia

Μετά τις ανακοινώσεις της 3dfx για νέες κάρτες γραφικών, η εταιρία που τον τελευταίο καιρό έχει κυριαρχήσει στο χώρο των 3D γραφικών, η nVidia, παρουσίασε τη νέα τεχνολογία της που αφορά στην αύξηση της ταχύτητας της μνήμης των καρτών της. Η συγκεκριμένη τεχνολογία ονομάζεται DDR (Double Data Rate) και η εφαρμογή της θα συνεπάγεται κατακόρυφη αύξηση των επιδόσεων των νέων καρτών γραφικών, καθώς θα αυξάνεται σημαντικά ο αριθμός των frames/second και το βάθος ανάλυσης. "Σημαιοφόροι" στην ενσωμάτωση και χρήση αυτής της νέας τεχνολογίας θα είναι οι GeForce 256 και Quadro GPU, οι οποίες πιθανόν να έχουν ήδη κυκλοφορήσει.

Οι νέες Voodoo καταφθάνουν

Η 3dfx είναι έτοιμη να ανακτήσει το χαμένο γι' αυτήν έδαφος στη μάχη του 3D, έχοντας διαθέσιμες τις προτάσεις της για το μέλλον. Ούτε λίγο ούτε πολύ, λοιπόν, η γνωστή μας εταιρία έχει σχεδιάσει 5 νέα μοντέλα (στην ουσία 4, καθώς το ένα από αυτά θα διατίθεται και σε PCI και σε AGP μορφή), τα οποία θα ενσωματώνουν τη νέα τεχνολογία της (βλ. τεύχος 110). Πιο συγκεκριμένα, λοιπόν, θα δούμε τα:

Voodoo 5 6000 AGP: Το καλύτερο κομμάτι της "συλλογής" αυτής, που θα περιλαμβάνει 128MB Graphics Memory, θα αποδίδει 1.33 - 1.47 Gigapixels ανά δευτερόλεπτο και θα έχει

ακόμα 32-bit color rendering και T-Buffer Digital Cinematic εφέ.

Voodoo 5 5500 AGP: Η δεύτερη τη τάξει κάρτα της σειράς, η οποία θα περιλαμβάνει 64MB Graphics Memory, απόδοση 667-733 Megapixels ανά δευτερόλεπτο και τα χαρακτηριστικά της προηγούμενης.

Voodoo 5 5000 PCI: Πρόκειται ακριβώς για την ίδια με την παραπάνω κάρτα (όσον αφορά στα χαρακτηριστικά της), εκτός της Graphic μνήμης που ανέρχεται σε 32MB και της υποστήριξης διαύλου PCI.

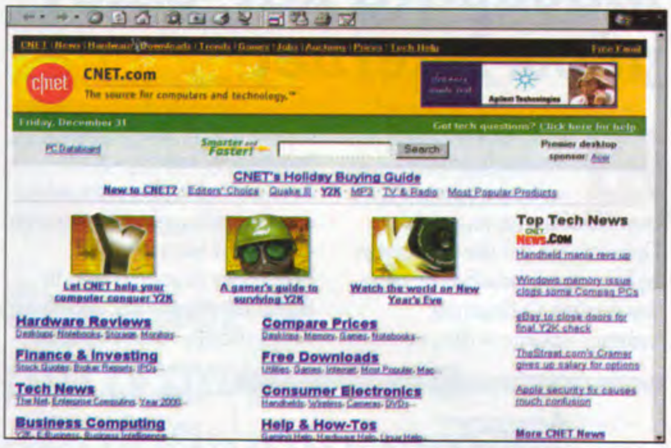
Voodoo 4 4500 AGP & 4500 PCI: Ο "Βενιαμίν" της οικογένειας (και πιθανότατα η πιο οικονομική), καθώς και οι δύο εκδόσεις της θα περιλαμβάνουν 32MB Graphics Memory, απόδοση 337-367 Megapixels ανά δευτερόλεπτο, ενώ δεν θα περιέχουν την τεχνολογία T-Buffer.

Οι νέες αυτές κάρτες αναμένεται να κυκλοφορήσουν την άνοιξη του 2000.

Δικτυωθείτε με τους φίλους και τους συγγενείς σας

Είναι γεγονός πως στην εποχή μας, λόγω του ρυθμού της ζωής, οι συναντήσεις με συγγενείς και φίλους περιορίζονται μόνο κατά τις εορταστικές περιόδους, όπως αυτές που διανύσαμε πρόσφατα. Σίγουρα θα θέλαμε να συναντιόμαστε και να τα λέμε συχνότερα, αλλά λίγο οι δουλειές που τρέχουν, λίγο η κούραση, λίγο οι αποστάσεις, μας έχουν κάνει να μένουμε με την επιθυμία. Υπάρχει όμως τρόπος να αλλάξει αυτό; Η απάντηση είναι καταφατική.

Αυτή τη στιγμή αρκετά Web sites δίνουν τη δυνατότητα να φτιάξετε μια δική σας Web σελίδα για τον παραπάνω σκοπό, στην οποία μπορείτε να συμπεριλάβετε ειδικά διαμορφωμένους "οικογενειακούς" χώρους και ιδιωτικά εικονικά meeting places, όπου θα μπορείτε να "βρίσκεστε"



με συγγενείς και φίλους και να ανταλλάσσετε ιδέες και απόψεις. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να φυλάσσετε φωτογραφίες, τραγούδια, διάφορα αρχεία, τα οποία να είναι άμεσα προσβάσιμα σε αυτούς που επιθυμείτε.

Η όλη διαδικασία δημιουργίας μιας τέτοιας σελίδας δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, αρκεί να επισκεφθείτε το κατάλληλο site (π.χ. τα www.ecircles.com ή www.homestead.com).

flash

Ουδέν νεότερον υπήρξε όσον αφορά στην εξέλιξη της περίφημης δίκης, είχαμε όμως κάποιες στρατηγικές κινήσεις της Microsoft, η οποία φαίνεται να στρέφεται ακόμη περισσότερο στο Internet. Πιο συγκεκριμένα μέσα στους επόμενους μήνες η εταιρία προτίθεται να ενεργοποιήσει τις ακόλουθες υπηρεσίες:

- ✓ Microsoft Office Online
- ✓ MSM Web Companion
- ✓ MSN.com
- ✓ BCentral
- ✓ MSN Passport
- ✓ Windows DNA 2000

Καθώς ολοένα αυξάνονται οι χρήστες του Δικτύου που προτιμούν να κάνουν τις δουλειές τους μέσω αυτού, η Microsoft διεκδικεί μερίδιο και από αυτή την πίττα (σιγά μην την άφηνε!). Και φυσικά ως απώτερο σκοπό έχει να μεταβληθεί σε κυρίαρχο του παιχνιδιού και σε αυτό τον τομέα.

Η US Robotics παρουσίασε πρόσφατα ένα νέο modem ειδικό για on-line games με την ονομασία Internet Gaming Modem. Σύμφωνα με την εταιρία, η μετάδοση των δεδομένων όταν παίζετε on-line γίνεται μέχρι και 43% πιο γρήγορα από ό,τι με άλλα modems. Σκοπός είναι να προσφέρει στο χρήστη μεγαλύτερη σταθερότητα σύνδεσης, ελαχιστοποιώντας τα τυχόν λάθη, τα εκνευριστικά lag times και το χρόνο που απαιτείται για να "κατέβει" κάποια πληροφορία. Το πακέτο περιλαμβάνει ακόμη δύο παιχνίδια, με δυνατότητα multiplayer, δώρο, τα Heavy Gear II και Civilization: Call to Power, και ένα κουπόνι μέσω του οποίου θα μπορεί ο χρήστης να επιλέξει ανάμεσα σε έναν από τέσσερις επιπλέον τίτλους της Activision Heretic II, Asteroids, Jack Nicklaus Golf 6 και Soldier of Fortune: Special Edition. Επιπλέον οι φίλοι του Quake θα μπορούν να αποκτήσουν το πρόσφατο Quake 3 σε προνομιακή τιμή.

Πρόσφατα ανακοινώθηκε η νέα έκδοση (η 20ή στη σειρά) του "Βιβλιογραφία 2000" σε μορφή CD-ROM. Οπως μπορείτε εύκολα να καταλάβετε πρόκειται για έναν οδηγό βιβλίων και οτιδήποτε σχετίζεται με αυτά. Πιο αναλυτικά ο χρήστης θα βρει:

- 114.000 τίτλους βιβλίων
- 1.299 εκδότες
- 2.570 βιβλιοπωλεία
- 2.355 βιβλιοθήκες

Επιπλέον οι χρήστες του προγράμματος θα έχουν δικαίωμα πρόσβασης στο "Σύστημα Τηλεπληροφόρησης" της ΕΛΕΑ ΕΠΕ, στο οποίο παρουσιάζονται κάθε δεκαπενθήμερο νέοι τίτλοι βιβλίων. Ο τίτλος διατίθεται και μέσω Internet από την ηλεκτρονική διεύθυνση http://the.greekbooks.net.

Οι αγαπημένοι cartoon ήρωες ξανά μαζί μας

Με την ευκαιρία των εορτών η Despec Multimedia επανακυκλοφόρησε τη γνωστή σειρά της Infogrames "all your cartoon favorites", σε νέες συσκευασίες με ελληνικά εγχειρίδια οδηγιών. Πιο συγκεκριμένα οι τίτλοι αυτοί είναι:



- Asterix & Obelix
- Lucky Luke
- Le Schtoumfs
- TinTin: Prisoners of the Sun
- TinTin: TinTin in Tibet

Σίγουρα είναι μια καλή πρόταση για δώρο σε κάποιο παιδί ή ακόμη και σε κάποιον που αισθάνεται ακόμη παιδί.

Τα "Best Of" του Cnet

Με την ευκαιρία της χρονιάς που φεύγει η γνωστή εταιρία Cnet (www.cnet.com) ανακήρυξε τα καλύτερα -κατά τη γνώμη της - προϊόντα του 1999 στις εξής κατηγορίες: Games, Hardware, Consumer Electronics και Software. Πιστεύουμε πως θα ήταν ενδιαφέρον να τα δούμε.



Καλύτερα Games

- Sid Meier's Alpha Centauri
- Unreal Tournament
- Soul Calibur (Dreamcast)
- Madden NFL 2000
- World Driver Championship (N 64)

Καλύτερο Hardware

- 3dfx Voodoo 3 3000
- HP Deskjet 812C
- Apple iBook
- Creative Labs FPS2000
- Polywell Poly 800K7-700

Καλύτερα Consumer Electronics

- Kodac DC280 Zoom
- 3Com Palm VII
- NeoPoint 1000
- Creative Labs Nomad 64
- Sony Aibo

Καλύτερο Software

- RealPlayer Plus G2
- Microsoft Office 2000
- Adobe Photoshop 5.5
- Microsoft Money 2000 Deluxe
- ICQ 99b

Και νέο κατάστημα One-Way

Η γνωστή αλυσίδα καταστημάτων Πληροφορικής One-Way Technostores απέκτησε πρόσφατα το 83ο μέλος της οικογένειάς της. Πιο συγκεκριμένα το νέο αυτό κατάστημα άνοιξε στο χώρο του Village Park και φιλοδοξεί να καλύψει με αυτό τις ανάγκες πολλών περιοχών της Δυτικής Αθήνας.



Μαθήματα κατ' οίκον μέσω Internet

Ναι, το πρώτο on-line σχολείο (ή μάλλον καλύτερα φροντιστήριο) στην Ελλάδα είναι γεγονός! Πρόκειται για ένα site που παρέχει τη δυνατότητα εκπαίδευσης μέσω του Δικτύου. Οι θεματικές ενότητες καλύπτουν όλες τις



τάξεις του Γυμνασίου και του Λυκείου, με όλα τα βασικά μαθήματα που αυτές περιλαμβάνουν. Το πρόγραμμα των μαθημάτων που διδάσκονται είναι σύμφωνο με το πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας και στο δυναμικό του εντάσσονται πολλοί έμπειροι καθηγητές, οι οποίοι είναι έτοιμοι ανά πάσα στιγμή να βοηθήσουν το μαθητή κατά τη διάρκεια μιας σχολικής περιόδου. Ακόμη υπάρχει τακτή ενημέρωση του εκάστοτε μαθητή, καθώς και ενημέρωση των γονέων για τις επιδόσεις των παιδιών τους. Οι δε επιδόσεις εκτιμώνται μέσα από συνεχόμενα τεστ προόδου που γίνονται και αυτά σε τακτά χρονικά διαστήματα. Αν η παρούσα είδηση σας ενδιαφέρει, τότε δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε την ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.dlc.gr, όπου μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες και λεπτομέρειες.

Britannica Deluxe 2000

Με την ευκαιρία της έλευσης του 2000, μία από τις πιο γνωστές και πιο μεγάλες εγκυκλοπαίδειες του κόσμου, η Britannica,



κυκλοφόρησε σε μία Deluxe έκδοση την οποία μπορείτε να βρείτε τόσο σε CD format όσο και σε DVD. Η νέα έκδοση περιέχει νέο σχεδιασμό ώστε να μπορεί ο χρήστης να βρίσκει πιο εύκολα την πληροφορία που επιθυμεί - και όταν μιλάμε για πληροφορίες, βάλτε στο νου σας το παραμικρό που μπορείτε να φανταστείτε, καθώς η Britannica περιέχει τεράστιο αριθμό δεδομένων. Μπορείτε λοιπόν να δείτε την ιστορία του κόσμου και τα μεγαλύτερα γεγονότα, περισσότερα από 80.000 άρθρα της εγκυκλοπαίδειας με παράλληλη πρόσβαση σε επιλεγμένα sites και υπέροχες multimedia παρουσιάσεις για το θέμα που θα επιλέξετε. Ακόμη η DVD έκδοση θα περιλαμβάνει δύο επιπλέον ώρες βίντεο (συν τις τρεις που περιλαμβάνει η CD έκδοση) και περισσότερες φωτογραφίες (η CD έκδοση θα περιλαμβάνει περί τις 8.000). Ακόμη θα έχετε τη δυνατότητα να ακούσετε πλήρως στερεοφωνικούς ήχους, όπως



μερικές διάσημες ομιλίες (των W. Churchill, Hitler κ.ά.), και πολλά μουσικά κομμάτια από μεγάλες προσωπικότητες του μουσικού στερεώματος. Γενικώς η Britannica Deluxe φαίνεται πως είναι η απόλυτη εγκυκλοπαίδεια γνώσεων και πληροφοριών.

Την αποκλειστική της διάθεση στη χώρα μας έχει η Beacon Multimedia, Γράμμου 71 Μαρούσι, τηλ.: 6143252.

Scanner & αντιγραφικό σε συσκευασία ενός

Ο ανωτέρω συνδυασμός είναι γεγονός με το νέο MS-1 Scan & Copy μηχάνημα της Minolta, το οποίο εάν χρησιμοποιηθεί με κάποιον από τους συνιστώμενους laser εκτυπωτές της σειράς Page Pro της ίδιας εταιρίας, αφ' ενός βελτιώνει τις εκτυπώσεις και αφ' ετέρου δίνει στους εκτυπτές τη δυνατότητα να λειτουργήσουν και ως σαρωτές (scanners) και αντιγραφικά μηχανήματα. Η ποιότητά του ως αντιγραφικού ανέρχεται σε ανάλυση έως και 600x600 dpi, η δε ταχύτητα κυμαίνεται από 8-18 cpm (copies per minute), ανάλογα με το μοντέλο και τις δυνατότητες του εκτυπωτή. Επίσης παρέχει τη δυνατότητα για zoom της τάξεως του 25-400%! Ακόμη, μια και χρησιμοποιείτε το ίδιο μηχάνημα ως scanner και ως printer η ταχύτητα της μεταφοράς των δεδομένων μειώνεται σημαντικά. Η χρήση του είναι πολύ εύκολη και η



σύνδεσή του πολύ απλή, καθώς διαθέτει ένα πλήρως plug-and-play interface. Σίγουρα αποτελεί μια καλή λύση για τους κατόχους κάποιου Page Pro εκτυπωτή, αλλά και για όσους θέλουν να έχουν τρία μηχανήματα στη συσκευασία του ενός, γλιτώνοντας έτσι πολύτιμο χώρο.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού

Ας δούμε λοιπόν και τα αποτελέσματα του διαγωνισμού (του δημοψηφίσματος θα ήταν πιο σωστό) που διοργάνωσε το "PC Master", στον οποίο κληθήκατε να αξιολογήσετε τις στήλες του περιοδικού. Ετσι, λοιπόν, έπειτα από κλήρωση αναδείχτηκαν οι 50 τυχεροί νικητές, που κερδίζουν από ένα υπέροχο μπλουζάκι του αγαπημένου σας περιοδικού. Οι νικητές μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τη διεύθυνση του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44) μέχρι την 1η Φεβρουαρίου 2000. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα σταλούν ταχυδρομικώς.

1. ΖΩΡΖΟΣ ΝΑΣΟΣ
2. ΑΝΔΡΙΑΝΟΣ ΦΡΑΓΚΙΣΚΟΣ
3. ΧΡΥΣΟΜΑΛΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
4. ΒΑΛΟΣΑΚΗΣ ΛΟΓΟΘΕΤΗΣ
5. ΑΜΠΛΙΑΝΙΤΗΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ
6. ΣΚΟΥΛΑΞΕΝΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
7. ΚΑΡΙΠΙΔΗΣ ΠΕΤΡΟΣ
8. ΜΑΡΚΑΣΙΩΤΗΣ ΤΑΣΟΣ
9. ΒΑΚΟΥΦΑΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
10. ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
11. ΒΟΛΤΗΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
12. ΖΑΧΑΡΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
13. ΔΑΓΛΑΡΟΓΛΟΥ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
14. ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ ΠΑΥΛΟΣ
15. ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ
16. ΝΑΚΟΣ ΠΑΥΛΟΣ
17. ΠΑΠΑΖΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΛΗΣ
18. ΖΑΓΟΡΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
19. ΛΙΟΝΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
20. ΚΙΑΤΙΠΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
21. ΠΑΝΝΑΚΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ
22. ΤΣΙΜΙΔΑΚΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ
23. ΚΟΥΛΟΧΕΡΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
24. ΑΣΚΟΥΝΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
25. ΛΑΓΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
26. ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΑΚΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
27. ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
28. ΚΑΡΑΚΛΙΟΥΜΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ
29. ΜΠΟΝΟΒΟΛΙΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
30. ΑΠΟΣΤΟΛΑΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
31. ΒΕΛΤΣΟΣ ΠΑΡΙΣ
32. ΜΠΟΥΝΙΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
33. ΚΟΥΛΕΝΤΙΑΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
34. ΧΑΝΤΖΟΠΛΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
35. ΜΠΟΥΝΙΑΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
36. ΓΚΟΥΣΔΟΒΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
37. ΧΡΟΝΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
38. ΦΟΥΚΑΡΑΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
39. ΞΑΝΔΡΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
40. ΣΑΒΒΙΔΗΣ ΣΑΒΒΑΣ
41. ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
42. ΜΗΝΑΔΑΚΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
43. ΓΑΛΑΝΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
44. ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗΣ ΦΩΤΗΣ
45. ΜΠΑΛΑΤΛΙΑΝ ΑΓΚΟΠ
46. ΡΟΔΙΤΗΣ ΣΩΤΗΡΗΣ
47. ΜΑΡΑΓΚΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
48. ΝΙΚΟΣ ΤΣΟΥΜΑΣ
49. ΚΑΝΤΕΡΕΣ ΝΙΚΟΣ
50. ΠΛΥΣΤΑΚΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

Net news

Από τη νέα αυτή στήλη, θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

ΣΤΗΝ 4η ΔΕΚΑΕΤΙΑ ΜΠΗΚΕ ΤΟ INTERNET!

ΗΠΑ, τέλη της δεκαετίας του '60: Τέσσερα αμερικανικά πανεπιστήμια ενώνουν τα υπολογιστικά συστήματά τους και το πρώτο υπολογιστικό Δίκτυο Ευρείας Περιοχής (Wide Area Network - WAN) είναι γεγονός. Ο πρώτος κόμβος του Διαδικτύου τίθεται σε λειτουργία στις 2 Σεπτεμβρίου 1969, αλλά το πρώτο ηλεκτρονικό μήνυμα δεν έρχεται παρά στις 20 Οκτωβρίου του ίδιου χρόνου, όταν "ακούγεται" το πρώτο "ping" -μεταξύ UCLA και UoStanford- διαμέσου του Arpanet, του Δικτύου Προηγμένων Ερευνητικών Σχεδίων που είχε ιδρύσει το 1957 ο Αμερικανός πρόεδρος Eisenhower, με σκοπό να καταστήσει τις ΗΠΑ κυρίαρχη δύναμη στις επιστημονικές και τεχνολογικές εφαρμογές στο χώρο του αμερικανικού στρατού.

Η 30ή επέτειος από τη δημιουργία (και όχι από την πρώτη στιγμή, όπως ίσως νομίζουν μερικοί) αυτού που εδώ και 17 χρόνια ονομάζουμε Internet είναι η αφορμή για δεκάδες εκδηλώσεις σε ολόκληρο τον κόσμο και, φυσικά, και στον κυβερνοχώρο.
Χρόνια πολλά, Internet, και να τα χιλιάσεις!

www.arpa.gov
www.w3.org/WWW/
www.isoc.org

ΝΕΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ON-LINE

Το πρώτο βιβλιοπωλείο που είχε ανοίξει στο ελληνικό τμήμα του Διαδικτύου εδώ και λίγες ημέρες βρίσκεται και πάλι on-line, ανανεωμένο, γεμάτο εκπλήξεις και προσφορές. Οι Εκδόσεις Anubis, μπαίνοντας στο δέκατο χρόνο της δραστηριοποίησής τους στον ελληνικό εκδοτικό χώρο και αξιοποιώντας την πολύχρονη πείρα τους στον τομέα των νέων τεχνολογιών, ενισχύουν την παρουσία τους στο Διαδίκτυο με ένα πρωτοποριακό και λειτουργικό site, γεμάτο χρήσιμες πληροφορίες για τους τίτλους που εκδίδουν, οι οποίοι προέρχονται από τους χώρους της Πληροφορικής, της Οικονομίας, της Λογοτεχνίας και της Μεταφυσικής.



Ετσι, στη διεύθυνση www.anubis.gr μπορείτε εύκολα, γρήγορα και με απόλυτη ασφάλεια να ξεφυλλίσετε τα βιβλία των Εκδόσεων Anubis και να παραγγείλετε τους τίτλους της επιλογής σας.

www.anubis.gr

ΜΕΙΩΣΕΙΣ ΤΙΜΟΛΟΓΙΩΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΤΕ

Σε μειώσεις των τιμών στις χρεώσεις των διάφορων τηλεπικοινωνιακών υπηρεσιών που προσφέρει στο ελληνικό καταναλωτικό κοινό προχωρεί σύντομα η ΟΤΕ ΑΕ, στο πλαίσιο των γενικότερων προσπαθειών της κυβέρνησης για μείωση του πληθωρισμού και ταυτόχρονα εκπλήρωση -το συντομότερο δυνατό- των κριτηρίων ένταξης της Ελλάδας στην Οικονομική και Νομισματική Ενωση της Ευρώπης (ΟΝΕ). Κατά μέσο όρο τα νέα τιμολόγια του Οργανισμού είναι μειωμένα κατά 0,6% σε σχέση με τα σημερινά που ισχύουν από τα τέλη του 1999.



Η τιμή της αστικής μονάδας είναι πια 7 δρχ. το λεπτό, από 6 δρχ. που ήταν μέχρι τον Νοέμβριο, αλλά το πιο σημαντικό στοιχείο είναι ότι πλέον ως αστικές χρεώνονται όλες οι τηλεφωνικές κλήσεις που γίνονται εντός των ορίων των νομών και σε απόσταση έως 45 χλμ. (σε ευθεία γραμμή). Τα τιμολόγια των διεθνών κλήσεων μειώθηκαν κατά μέσο όρο 8% (οι κλήσεις προς ΗΠΑ, Καναδά και Αυστραλία χρεώνονται πλέον 100 δρχ. το λεπτό, αντί 140 δρχ., και προς ευρωπαϊκές χώρες 115 δρχ. το λεπτό, αντί 140 δρχ.).
Οσο για το Internet οι μειώσεις φθάνουν το 50% τόσο στην κανονική όσο και στη μειωμένη χρέωση.

www.ote.gr/greek/tariffs/tariffs.htm

J. BEZOS: ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ 1999

Οπως πάντα, στα τέλη κάθε έτους το εβδομαδιαίο ειδησεογραφικό περιοδικό "Time" ανακηρύσσει το "πρόσωπο της χρονιάς". Για το 1999 αυτό ήταν ο J. Bezos, ιδρυτής του Amazon.com, για τη συμβολή του στην ανάπτυξη του ηλεκτρονικού εμπορίου. Σύμφωνα με το περιοδικό, ο Bezos "αποτελεί την κινητήρια δύναμη πίσω από την εντυπωσιακή αύξηση του εμπορίου μέσω Internet κατά τη διάρκεια των τελευταίων 12 μηνών".



Το Amazon.com δημιουργήθηκε το 1995 με σκοπό την on-line πώληση βιβλίων, αλλά σύντομα επεκτάθηκε και σε πω-



λήσεις CDs και βιντεοκασετών, ενώ εδώ και αρκετούς μήνες έχει μπει και στο χώρο των on-line δημοπρασιών.
www.amazon.com

ΝΕΑ ΠΑΚΕΤΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ COMPULINK

Η γνωστή εταιρία παροχής υπηρεσιών Internet CompuLink παρουσίασε πρόσφατα δύο νέα πακέτα σύνδεσης στο Δίκτυο, το Millennium Box και το Kids Internet Box. Το πρώτο χαρακτηρίζεται ως το ιδανικό πακέτο για να ξεκινήσει κάποιος τη διαδικτυακή εμπειρία του, καθώς είναι πολύ απλό από πλευράς εγκατάστασης και ταυτόχρονα τεχνολογικά εξελιγμένο. Δίνει άμεση και αυτόματη πρόσβαση στο Internet χωρίς καθυστερήσεις και δεν χρειάζεται μεγάλο αριθμό ρυθμίσεων. Ακόμη το εν λόγω πακέτο προσφέρει ταχύτητα πρόσβασης μέχρι και 57,6 Kbps, 10% έκπτωση για κάθε ανανέωση συνδρομής με πάγια εντολή εξόφλησης μέσω πιστωτικής κάρτας, εύκολη και γρήγορη ανανέωση συνδρομής με ένα απλό τηλεφώνημα και 24ωρη δωρεάν τεχνική υποστήριξη.





Το δεύτερο πακέτο, όπως γίνεται εύκολα κατανοητό, απευθύνεται στους νεαρότερους χρήστες, αλλά και στους γονείς τους! Οχι δεν πρόκειται περί λάθους, καθώς διαθέτει ένα ειδικά σχεδιασμένο λογισμικό με την εγγύηση της Cyber Patrol, για να γίνεται η πρόσβαση στο Δίκτυο με τη μεγαλύτερη δυνατή ασφάλεια για τα παιδιά. Μπορείτε, μέσω προεπιλεγμένων λιστών, να αποκλείσετε την πρόσβαση στα sites που θεωρείτε ακατάλληλα, να ορίσετε το χρόνο παραμονής (άρα και το κόστος) και να καταστήσετε αδύνατη την παροχή προσωπικών πληροφοριών στο Δίκτυο. Επιπλέον το πακέτο προσφέρει τις ίδιες υπηρεσίες με το προηγούμενο.
www.compulink.gr

ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΧΟΛΕΙΩΝ ΜΕ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (ΙΤΥ) προχώρησε πρόσφατα σε συμφωνία μακροπρόθεσμης συνεργασίας με τον ΟΤΕ, η οποία θα επιτρέψει στο Υπουργείο Παιδείας τη σύνδεση εκατοντάδων σχολείων της χώρας τόσο μεταξύ τους όσο και με το Internet.
Το κόστος της σύμβασης εκτιμάται σε 300 δισ. δρχ. και αφορά στην παροχή τηλεπικοινωνιακών κυκλωμάτων και στη διάθεση χώρων για την εγκατάσταση εξοπλισμού.

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Με το πρόγραμμα ΟΙΚΑΔΕ η Τράπεζα Κύπρου φιλοδοξεί να συνδέσει όλα τα ελληνόπουλα του πλανήτη μας μέσω της κοινής τους γλώσσας και παράδοσης. Γεωγραφία, μυθολογία, γλώσσα, μουσική αλλά και διάφορα πειράματα είναι μερικά από τα τμήματα του ενδιαφέροντος αυτού site που αξίζει σίγουρα την επίσκεψη αλλά και την υποστήριξή σας.
www.oikade.gr

Δεκαεννιάχρονος hacker καταδικάστηκε πρόσφατα για "χτυπήματα" εναντίον των Web σελίδων του ΝΑΤΟ, του αντιπροέδρου των ΗΠΑ Α. Gore και της αμερικανικής υπηρεσίας πληροφοριών. Ο νεαρός παραδέχτηκε τις κατηγορίες, καθώς και ότι είχε δώσει οδηγίες σε άλλους για να "επιτεθούν" στο site του Λευκού Οίκου τον περασμένο Μάιο.

Ιδιαίτερα καλή πορεία θα έχει την προσεχή τετραετία η αγορά των on-line παιχνιδιών στις Ηνωμένες Πολιτείες και την Ευρώπη, όπως εκτιμά η εταιρία ερευνών Datamonitor με βάση πρόσφατη έρευνά της.

Ρούχα, αξεσουάρ ακόμη και έπιπλα από διάσημα τηλεοπτικά σίριαλ, όπως το Bevery Hills 90210, είναι διαθέσιμα προς πώληση on-line.
www.asseenin.com

Οι εταιρίες IBM και MasterCard συνεργάστηκαν στην ανάπτυξη του Consumer Wallet 2.1, ενός ηλεκτρονικού πορτοφολιού που μπορεί να ανοίξει το δρόμο στη μεγαλύτερη διάδοση και βελτίωση των χαρακτηριστικών των on-line συναλλαγών.

Σύντομα αναμένεται να κυκλοφορήσει ο Microsoft Internet Explorer 5.0 για Macintosh.
www.microsoft.com

Τα 20 εκατομμύρια ξεπέρασαν οι συνδρομητές της America On-line, αριθμός που υπερβαίνει το συνολικό αριθμό των συνδρομητών όλων των υπόλοιπων εταιριών παροχής υπηρεσιών Internet των ΗΠΑ.
www.aol.com

Ενα από τα δημοφιλέστερα εργαλεία ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, το Eudora Pro, θα διανέμεται πλέον δωρεάν μέσω του Διαδικτύου, αφού η δημιουργός του Qualcomm πιστεύει πως το κόστος του μπορεί να καλυφθεί από διαφημιστικές καταχωρήσεις (banners).
www.eudora.com

Οι εταιρίες Hewlett-Packard και Oracle υπέγραψαν συμφωνία για την από κοινού ανάπτυξη συστημάτων ηλεκτρονικού εμπορίου για την προώθηση των δραστηριοτήτων τους.

Η Microsoft ανακοίνωσε την κυκλοφορία μιας νέας εφαρμογής, η οποία επιτρέπει στους χρήστες να προσθέτουν Internet multimedia χαρακτηριστικά σε έγγραφα του Office χωρίς την ανάγκη για γραφή HTML κώδικα.
www.microsoft.com

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Lara Croft: Τώρα και σε... εφημερίδα!

Η αγαπημένη ηρωίδα του Tomb Raider, η γνωστή σε όλους σας Lara Croft, αφού έγινε περιοδικό και κόμιξ, ενώ αναμένεται προσεχώς και σε κινηματογραφική ταινία, έδωσε το όνομά της σε ηλεκτρονική εφημερίδα που κυκλοφορεί στον Web με τίτλο "The Croft Times" (όπως λέμε... "New York Times") στη διεύθυνση www.ctimes.net .

Εκεί μπορείτε να βρείτε όλες τις τελευταίες ειδήσεις που αφορούν στη δυναμική, σέξι πρωταγωνίστρια, να κατεβάσετε χρήσιμα αρχεία, να διαβάσετε συνεντεύξεις από τους developers της σειράς και, γενικά, να μάθετε ό,τι σας ενδιαφέρει γύρω από τη Lara. Μια και αναφέραμε την κινηματογραφική ταινία που βρίσκεται στα σκαριά με σκοπό να μεταφέρει τις περιπέτειες της κυρίας Croft στη μεγάλη οθόνη, δεν πρέπει να παραλείψουμε να γράψουμε πως γίνεται... σφαγή ανάμεσα στις ηθοποιούς που είναι υποψήφιες για να την ενσαρκώσουν σε αυτήν: Κατά καιρούς έχουν ακουστεί ονόματα όπως αυτά των Demi Moore και Milla Yovovich. Πάντως, σε σχετικά δημοψηφίσματα που έχουν διεξαχθεί σε διάφορα sites του Internet, η Sandra Bullock φαίνεται να προηγείται σε προτιμήσεις, ενώ ακολουθούν κατά σειρά η Elizabeth Hurley και η Lucy Lawless (Xena).

Χαμός όμως γίνεται και με τις νεαρές μοντέλες που ποζάρουν σε διάφορα περιοδικά διεκδικώντας τον επίζηλο τίτλο της πιο "πειστικής απομίμησης της Lara". Στις συνοδευτικές φωτογραφίες μπορείτε να απολαύσετε τη... συνονόματή της Lara Weller, που ομολογουμένως έχει κάνει πολύ καλή δουλειά (διαθέτει άλλωστε όλα τα απαιτούμενα προσόντα)! Για περισσότερα, σας παραπέμπω στο review του Ηλία Καφούρου για το "Tomb Raider: The Last Revelation" που φιλοξενείται σε αυτό το τεύχος.







Προβλήματα με το Ultima 9: Ascension

Η επόμενη είδηση, δεν είναι και τόσο ευχάριστη για τους πρώτους αγοραστές του νέου -και κατά πάσα πιθανότητα τελευταίου- τίτλου της σειράς των single-player Ultima, δηλαδή του Ultima 9: Ascension. Συγκεκριμένα, στα πρώτα boxes που διατέθηκαν στην αγορά, το πρώτο CD, από το οποίο γίνεται η εγκατάσταση του παιχνιδιού, είναι ελαττωματικό, και η Origin θα στείλει νέα αντίτυπά του σε όσους το αγόρασαν. Καλό θα είναι, λοιπόν, να μη βιαστείτε να αγοράσετε το παιχνίδι και να περιμένετε τη δεύτερη παρτίδα, που θα περιέχει τη διορθωμένη version του πρώτου CD.

Εάν, παρ' όλα αυτά, ανήκετε στους... βιαστικούς που είχαν ήδη παραγγείλει το Ultima 9 και το install CD σας έχει παρουσιάσει προβλήματα, η προθεσμία για να ζητήσετε την αλλαγή του λήγει στις 31 Μαρτίου 2000, οπότε... βιαστείτε για ακόμη μία φορά!





Η αυτού... μεγαλειότης!

Ενα νέο strategy ετοιμάζεται από τη Cyberlore Studios και τους δημιουργούς της γνωστής σειράς Heroes of Might and Magic. Πρόκειται για το Majesty, ένα kingdom sim που θα διαδραματίζεται στη μυθική γη της Ardania και θα έχει αρκετές επιρροές από τα Settlers 2, Heroes of Might and Magic 2 και Warcraft 2. Το Majesty θα τρέχει σε ανάλυση 800x600 και 16bit χρώμα, θα διαθέτει multiplayer δυνατότητες, ενώ αναμένεται να κυκλοφορήσει το πρώτο τρίμηνο του 2000. Στο επόμενο τεύχος του "PC Master" θα συμπεριλάβουμε ένα playable demo του, ώστε να το δείτε και από κοντά. Προς το παρόν, μπορείτε να πάρετε μία γεύση από τα πρώτα screenshots του που δόθηκαν στη δημοσιότητα.







ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Στα σκαριά βρίσκεται το νέο Wizardry, που αισίως έχει φτάσει στον αριθμό 8. Το νέο RPG της Sirtech υπόσχεται 3D γραφικά που θα "ξεπερνούν οτιδήποτε έχουμε δει μέχρι τώρα σε Role Playing Game" και θα υποστηρίζουν όλους τους γνωστούς accelerators, 11 races (Humans, Elves, Dwarves, Gnomes, Hobbits, Faeries, Lizardmen, Dracons, Rawulfs, Felpurrs και Mooks), 15 classes χαρακτήρων (Alchemists, Bards, Bishops, Fighters, Gadgeteers, Lords, Mages, Monks, Ninjas, Priests, Psionics, Rangers, Rogues, Samurai, Valkyries), ένα εντελώς νέο combat system, 100 διαφορετικά είδη τεράτων και 90 διαφορετικά animated spells, ποικιλία από endings αλλά και... beginnings, καθώς και δυνατότητα εισαγωγής χαρακτήρων από τα Bane of the Cosmic Forge, Crusaders of the Dark Savant και Wizardry Gold. Για όλα αυτά, θα χρειαστείτε Pentium 233MHz ή ανώτερο, 64MB RAM, 4x CD-ROM drive και βέβαια 3D επιταχυντή. Soon to come!



Ετοιμο είναι το Antietam του Sid Meier (playable demo του μπορείτε να βρείτε στο πρώτο συνοδευτικό CD αυτού του τεύχους). Πρόκειται για τη συνέχεια του γνωστού Gettysburg! και τοποθετείται χρονικά στην περίοδο του αμερικανικού εμφυλίου πολέμου, περιλαμβάνοντας 3D battlefields σχεδιασμένα με εκπληκτική ιστορική ακρίβεια και λεπτομέρεια. Review του θα δείτε πολύ σύντομα από τις σελίδες του περιοδικού μας.

Η Coil ετοιμάζει ένα νέο αποκλειστικά multi-player action game, το Glyphs, που χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake 2 και βασίζεται στον κώδικα του Heretic 2. Σύμφωνα με την εταιρία, θα πρέπει να είμαστε έτοιμοι για πολλές πρωτοτυπίες, αφού το Glyphs δεν διαθέτει ούτε όπλα ούτε πυρομαχικά, περιλαμβάνει αρκετά στοιχεία στρατηγικής, το μόνο mode στο οποίο θα παίζεται είναι αυτό του deathmatch, ενώ οι οπαδοί του camping θα περάσουν δύσκολες ώρες (πού καιρός τώρα το χειμώνα για κατασκηνώσεις!). Για να δούμε τι θα δούμε...

Picassio λέγεται το νέο "non-violent" action-adventure της Promethean Designs, στο οποίο υποδύεστε έναν κλέφτη που εξειδικεύεται στα έργα τέχνης. Το Picassio περιλαμβάνει 12 αποστολές, μεγάλη ποικιλία από όπλα, 20 high-tech gadgets (κάμερες, ειδικούς φακούς, παγίδες κ.λπ.) και, από ένα trailer που έχει δώσει στη δημοσιότητα η εταιρία, δείχνει μέχρι στιγμής αρκετά εντυπωσιακό. Αναμένουμε τα νεότερα...

Θα παρατηρήσατε ότι αυτό το δεκαπενθήμερο λείπει από τη στήλη μας το TOP TEN. Μην ανησυχείτε, δεν το καταργήσαμε, απλά σκεφτήκαμε πως θα είναι καλύτερο να το παρουσιάζουμε σε μηνιαία βάση, αφού από δεκαπενθήμερο σε δεκαπενθήμερο δεν υπάρχουν ουσιαστικές αλλαγές στις προτιμήσεις σας. Ραντεβού, λοιπόν, με το καινούριο TOP TEN στο επόμενο τεύχος!

Tread Marks

Αυτός είναι ο τίτλος του νέου Off-Road Battle Tank Racing and Combat game (πάνε οι παλιοί καλοί καιροί, όταν λέγαμε απλά tank simulation και καθαρίζαμε) chain guns, laser, flame throwers και βέβαια το φοβερότερο όλων Evil Incarnate gun.

- 3D hardware επιτάχυνση μέσω OpenGL με χρήση της τεχνολογίας Multi-Texture για όσο το δυνατόν



της Longbow Digital Arts που αναμένεται να συναρπάσει τους φίλους του είδους, ενώ θα υποστηρίζει όλους τους τελευταίους 3D accelerators. Ας δούμε μερικά από τα χαρακτηριστικά του:

- Ιδιαίτερα προσεγμένα backgrounds, στα οποία θα μπορείτε να βγάζετε ελεύθερα το αντι-οικολογικό σας μένος, καταστρέφοντάς τα κατά βούληση.
- 20 διαφορετικά μοντέλα tanks, ανάμεσά τους τα γνωστά και δημοφιλή M1 Abrams και T-72 σε... turbo εκδόσεις!
- 23 διαφορετικά όπλα και power-ups, όπως nuclear missiles, plasma mines, machine guns,

πιο ανεβασμένες επιδόσεις στα γραφικά.

- Μεγάλη ποικιλία από single-player modes και δυνατότητα για deathmatch μέσω δικτύου και Internet.
- Κυμαινόμενο επίπεδο δυσκολίας.

Το Tread Marks είναι έτοιμο και αναμένεται να σκάσει μύτη στα ράφια των καταστημάτων τις αμέσως προσεχείς ημέρες. Watch your back!





Εξομοιωτής... ανθρώπων!

Από εξομοιωτές πια τα έχουμε δει όλα: αεροπλάνα, τρένα, βαπόρια, πόλεις, μυρμήγκια (!), για όλα έχει ο... μπαξές των simulators! Πώς θα σας φαινόταν, λοιπόν, ένα καινούριο παιχνίδι που εξομοιώνει την απλή, καθημερινή ανθρώπινη ζωή; Πρωτότυπο θα πείτε, και δεν θα έχετε άδικο, αφού μέσα στην πολυπλοκότητα των σύγχρονων games κάτι απλό και συνάμα καλοφτιαγμένο δεν μπορεί παρά να είναι ευπρόσδεκτο. Ερχεται, λοιπόν, οσονούπω το Sims από τη Maxis, την εταιρία που έχει γράψει τη δική της ιστορία στο συγκεκριμένο χώρο. Στο Sims θα έχετε τη δυνατότητα να δημιουργείτε και να ελέγχετε ανθρώπους καθώς και όλα όσα χρειάζονται για μια άνετη διαβίωση. Πιο συγκεκριμένα:

- Θα κατασκευάσετε το σπίτι των ονείρων σας χρησιμοποιώντας προηγμένα αρχιτεκτονικά



εργαλεία.

- Στη συνέχεια θα το διακοσμήσετε σύμφωνα με το προσωπικό σας γούστο.
- Θα αγοράσετε από home cinema μέχρι πισίνες και θα επιπλώσετε την κατοικία σας διαλέγοντας ανάμεσα σε περισσότερα από 150 διαφορετικά αντικείμενα.
- Θα διαμορφώσετε το δικό σας χαρακτήρα, όπως και αυτόν της οικογένειάς σας.
- Θα μπορέσετε να





ακολουθήσετε την καριέρα της αρεσκείας σας.

- Θα κάνετε φίλους, θα συζητάτε μαζί τους, θα μαλώνετε με τους γείτονες, θα ερωτεύεστε και θα κάνετε παιδιά (δεν διευκρινίζεται από την εταιρία το επίπεδο του ρεαλισμού στο παιχνίδι).

Στο πλούσιο site που έφτιαξε η Maxis για το Sims, το οποίο μπορείτε να επισκεφθείτε στη διεύθυνση www.thesims.com, θα βρείτε, ανάμεσα στα άλλα καλούδια, ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον και πρωτότυπο κόμιξ βασισμένο στους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Stay tuned for more!

Ο Sid Meier και οι... δεινόσαυροι!

Εντάξει, είπαμε πως ο Sid Meier συγκαταλέγεται ανάμεσα στους top game designers της χιλιετίας, αλλά... να τον χαρακτηρίσουμε και δεινόσαυρο τον άνθρωπο; Οχι, δεν προτιθέμεθα να κάνουμε κάτι τέτοιο, απλά ο Sid αποκάλυψε -επιτέλους- ποιο θα είναι το καινούριο του project στη Firaxis και, όπως πιθανότατα θα αντιληφθήκατε ήδη, πρόκειται για ένα... dinosaur game! Το νέο παιχνίδι θα κινείται στο χώρο των strategies και θα αναφέρεται σε δεινόσαυρους της προϊστορικής περιόδου, ενώ ο επίσημος τίτλος θα ανακοινωθεί τους πρώτους μήνες του 2000. Οπως δήλωσε ο ίδιος ο Sid, "σκοπός μου είναι να κατασκευάσουμε ένα παιχνίδι που θα μπορεί κάποιος να το ξεκινήσει εύκολα, ανεξάρτητα από την ηλικία του. Θα βασιστούμε καταρχήν στο concept του Civilization, αλλά το νέο παιχνίδι θα είναι σαφώς πιο διασκεδαστικό, με έντονα χρώματα, ταχύτερο, ατμοσφαιρικό και βέβαια με μπόλικους και χορταστικούς δεινόσαυρους"!



Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να παρακολουθείτε το "ημερολόγιο του designer" που γράφει ο ίδιος ο Sid Meier στη διεύθυνση www.firaxis.com/dinosaurs/welcome.cfm. Κι αν ξαφνικά το δωμάτιο σκοτεινιάσει από κάποιον τεράστιο ίσκιο και νιώσετε το πάτωμα να σείεται, φροντίστε καλού-κακού να βρίσκεστε κοντά στην έξοδο κινδύνου...



Καταφθάνει το Ultima Online 2

Η Origin ετοιμάζει πυρετωδώς το sequel του δημοφιλέστατου Ultima Online, ενώ ήδη έχει ανέβει το ανάλογο site στη διεύθυνση www.uo2.com, χωρίς όμως σπουδαίο υλικό, τουλάχιστον προς το παρόν. Το νέο Ultima Online δεν θα περιλαμβάνει παρά ελάχιστα κομμάτια κώδικα από το πρώτο παιχνίδι της σειράς, ενώ θα διαθέτει πολύ πιο προσεγμένα γραφικά (για lag δεν ξέρουμε, θα σας γελάσουμε). Σε ό,τι αφορά το gameplay (το ζουμί της όλης υπόθεσης, δηλαδή), θα δοθεί περισσότερη έμφαση στις μάχες μια και, σε σχετική έρευνα που πραγματοποιήθηκε, 36% των παικτών του Ultima Online δήλωσαν πως προτιμούν να κυνηγούν τέρατα μόνοι ή με παρέα, 28% πως η αγαπημένη τους απόλαυση είναι το να πολεμούν εναντίον άλλων παικτών και μόνο 17% πως στην πρώτη θέση των προτιμήσεών τους είναι το role playing και η δημιουργική παρουσία τους στον κόσμο του Ultima Online. Ετσι, υιοθετήθηκε για το Ultima Online 2 ένα "διαζωνικό" σύστημα, στο οποίο θα υπάρχουν οι ασφαλείς ζώνες, όπου οι παίκτες θα μαθαίνουν τους κανόνες του παιχνιδιού και θα αναπτύσσουν το χαρακτήρα τους, και οι επικίνδυνες ζώνες, κοινώς... κόλαση! Πότε θα τα δούμε όλα αυτά από κοντά; Αγνωστο προς το παρόν, εδώ είμαστε όμως και θα σας ενημερώνουμε για οτιδήποτε καινούριο συλλαμβάνουν οι κεραίες μας...

Nox: Θα είναι το νέο Diablo killer;

Πολλά έχουν γραφτεί και ακουστεί μέχρι τώρα για το Nox, το νέο παιχνίδι που ετοιμάζει πυρετωδώς η Westwood Studios και το οποίο λέγεται πως "θα μας κάνει να ξεχάσουμε το Diablo". Οπως όλα δείχνουν, ο ανταγωνισμός ανάμεσα σε Westwood και Blizzard καλά κρατεί, αφού το πιθανότερο είναι το Nox να βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων σχεδόν ταυτόχρονα με το -επίσης επερχόμενο- Diablo 2. Το Nox κινείται στο χώρο των action RPGs, με μεγάλο βάθος στο gameplay, 100 διαφορετικά spells και weapons, και υπόσχεται πρωτόγνωρες δυνατότητες στον τομέα της αλληλεπίδρασης ανάμεσα στον παίκτη και το περιβάλλον - πάντα, βέβαια, ανάλογα με τα ισχύοντα στάνταρ για τα παιχνίδια του είδους. Η Westwood αυτή τη στιγμή ρίχνει "όλα τα λεφτά" στο Nox, και η μάχη με το Diablo 2 αναμένεται σκληρή και με αβέβαιο αποτέλεσμα. Only time will tell...



PC Spy

FINAL FANTASY 8

Από τις SquareSoft/Electronic Arts

Ποιος είπε ότι το ποιοτικό δεν μπορεί να συμβαδίσει με το εμπορικό;



Το PlayStation είχε μόλις επιστρέψει στο νόμιμο κάτοχό του. Είχε αποκτήσει βλέπετε το Final Fantasy 8 και ήθελε να μάθει πού μπορούν να φτάσουν επιτέλους οι της SquareSoft. Αφού τοποθέτησε το CD στο μηχάνημα, κάθισε αναπαυτικά για να ρίξει μια γρήγορη ματιά στο περιβάλλον του παιχνιδιού, μια και γνώριζε ότι τέτοια παιχνίδια δεν έχουν εισαγωγή και σε βάζουν αμέσως στον κόσμο τους. Μετά το γνωστό trademark του PSX, η οθόνη σκοτείνιασε και έπειτα...



Τα επόμενα λεπτά ο καημένος πρέπει να έχαψε περισσότερες από 10 μύγες. "Απίστευτο! Αριστούργημα! Αυτά να τα βλέπουν κάποιοι που φτιάχνουν χαζομάρες και αηδίες και κλέβουν τα λεφτά του κόσμου!" Ηταν σίγουρα το καλύτερο εισαγωγικό βίντεο που είχε δει στη ζωή του (ακόμη και από αυτά της Blizzard). Μοναδική μουσική, αριστουργηματική σκηνοθεσία "κινηματογραφικός ρεαλισμός" στο animation, εθιστική ατμόσφαιρα. Βασικά οι λέξεις δεν αρκούν για να περιγραφεί το βίντεο, πόσο μάλλον το ίδιο το παιχνίδι (αν έπρεπε σώνει και καλά, τότε η λέξη που ταιριάζει απόλυτα είναι "αριστούργημα"). Απλά, η εισαγωγή αποτελεί πρόσκληση-πρόκληση για να ασχοληθεί κάποιος μαζί του. Αφήστε που μπορείτε να τη βλέπετε εύκολα όσοι δεν έχετε PlayStation και να καταριέστε την ώρα και τη στιγμή που δώσατε τα 50 χιλιάρικα για μία μάλλον περιττή αναβάθμιση, αντί να αποκτήσετε το θαυματουργό αυτό μηχάνημα. Οπα, είμαστε περιοδικό για PCs, οπότε μπαίνει μια τελεία εδώ.



Το Final Fantasy 8 πρόκειται να κυκλοφορήσει στα τέλη του Ιανουαρίου και, αν κρίνουμε από την επιτυχία του στο PlayStation -1.000.000 (!!!) αντίτυπα έχει φτάσει μέχρι τώρα το κοντέρ-, τότε μάλλον θα προκαλέσει αρκετό θόρυβο και στον κόσμο των PCs. Είναι να αναρωτιέται κανείς πού τις βρίσκουν όλες αυτές τις ιδέες οι Γιαπωνέζοι και δημιουργούν κάθε φορά νέα Final Fantasy, με τελείως διαφορετικούς χαρακτήρες, νέους, μοναδικούς κόσμους και σενάρια που όμοιά τους δύσκολα συναντάς, ακόμη και στις "φανταστικότερες" των ταινιών στον κινηματογράφο. Εχοντας τερματίσει το Final Fantasy 8 στο PSX, ο γράφων θα αναφέρει απλά ότι αξίζει να το παρακολουθήσεις από την αρχή μέχρι το τέλος, και όταν έπειτα από περίπου 100 ώρες εξαντλήσεις και την τελευταία ικμάδα του, θα ξαναδείς την εισαγωγή του...

Αρκετά όμως με το σενάριο. Σε ό,τι αφορά το gameplay του παιχνιδιού το στιλ των μαχών έχει διατηρηθεί σε σχέση με τον προηγούμενο τίτλο της σειράς, έχουν όμως προστεθεί κάποια στοιχεία που προσθέτουν ακόμη περισσότερο στο gameplay του, κάνοντάς το έτσι αρκετά πιο πολύπλοκο και λίγο πιο δύσκολο. Τώρα πια δεν υπάρχει η μαγεία στη μορφή που ξέρατε. Τα πάντα στη μάχη εξαρτώνται από τους φύλακες ή, πιο ...αγγλικά, τους Guardian Forces. Αυτοί σας παρέχουν τη δυνατότητα να απορροφάτε τη μαγεία από τους αντιπάλους σας, αυτοί σας παρέχουν σημαντικές ικανότητες, αυτοί θα σας βοηθήσουν τη δύσκολη στιγμή. Μέσω αυτών θα μπορείτε να αναθέσετε τα μαγικά spells που απορροφάτε από τους αντιπάλους στα Strength, Vitality, Spirit και σε πολλά άλλα για να ανεβάσετε σημαντικά τις ικανότητές σας.

Με αυτό τον τρόπο "αναβαθμίζονται" ορισμένα από τα μάλλον άχρηστα Summons που υπήρχαν στο προηγούμενο FF, μια και τώρα όλα χρειάζονται, είτε τα χρησιμοποιείτε άμεσα στη μάχη είτε όχι. Επίσης, τώρα δεν θα βρίσκετε απλά μια πέτρα (βλ. Materia) μέσω της οποίας θα μπορείτε να κάνετε επίκληση των Guardian Forces, αλλά θα πρέπει να τις αντιμετωπίσετε (!!)







ή να τις απορροφήσετε (μια και σύμφωνα με το παιχνίδι ζούνε μέσα στο μυαλό των χαρακτήρων) από άλλους αντιπάλους. Το πανίσχυρο μάλιστα GF (εκ του Guardian Force) ονομάζεται Eden (αντί των Knights of The Round του FF7), το απορροφάτε από το μυθικό πια Ultima Weapon (κάτι που χωρίς σωστή στρατηγική φαντάζει απίστευτα δύσκολο), ενώ το βίντεο της επίκλησής του είναι επιβλητικότατο - είναι από τα πιο εντυπωσιακά συμπεριλαμβανομένων και αυτών της Siren και του Odin/Gilgamesh.

Ενα από τα σημαντικά μειονεκτήματα του FF7 ήταν τα χαζά γραφικά του στη μεγαλύτερη διάρκεια του παιχνιδιού - εκτός φυσικά από τα CGs και τις μάχες. Ε, τώρα πια ξεχάστε τα αυτά, μια και έχουν χρησιμοποιηθεί ηθοποιοί για το motion capturing των χαρακτήρων, ενώ τα γραφικά στα βίντεο είναι απίστευτης αισθητικής (μόνο αν είστε λάτρης των γιαπωνέζικων Anime). Ειδικά εκείνο το βιντεάκι στους τίτλους τέλους σε κάνει να αναρωτιέσαι αν είναι γραφικά ή κανονική ταινία...

Αλλο ένα μειονέκτημα ήταν η παντελής απουσία ομιλιών και η αποκλειστική ύπαρξη midi μουσικής. Το πρώτο έχει διατηρηθεί και στο FF8 (αν υπήρχαν speeches θα έπρεπε να κυκλοφορήσει σε πάνω από 4 DVDs!!), ενώ όσον αφορά στο δεύτερο έχει γίνει εκπληκτική δουλειά από τον Ιάπωνα συνθέτη Nobuo Uematsu: Ατμοσφαιρικά ορχηστρικά κομμάτια, καθώς και ένα slow τραγούδι που κυκλοφόρησε μάλιστα και σε CD single μετά την κυκλοφορία του FF8! Για να εξακριβώσετε την ποιότητα της μουσικής επένδυσης στο παιχνίδι, αρκεί να αναφερθεί ότι έχει κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία το επίσημο soundtrack αποτελούμενο από 4 CDs! (αν έχετε όμως πρόσβαση στο Internet...).

Τελειώνοντας, θα πρέπει να αναφερθεί για άλλη μία φορά ότι μάλλον μας δουλεύουν οι υπεύθυνοι του κόσμου των PCs, αφού το παιχνίδι θα τρέχει (όπως λένε) άψογα σε έναν PII στα 266MHz, με 64MB RAM και 16MB 3D κάρτα γραφικών. Ενώ στο παλιό, καλό PlayStation τρέχει ομαλότατα...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



BIG BROTHER

Από τη Media X

"...Κάτω από τα φύλλα της καρυδιάς. Με πρόδωσες εσύ, σε πρόδωσα κι εγώ..."

Ο καιρός μουντός. Το τοπίο γκρίζο και βιομηχανικό. Χιλιάδες άνθρωποι στους δρόμους, ντυμένοι με τις καταθλιπτικά ομοιόμορφες στολές τους, προχωρούν σε αυστηρά καθορισμένους σχηματισμούς προς τους χώρους εργασίας τους. Στους τοίχους γιγαντοαφίσες με το ίδιο πάντα ανέκφραστο και σκληρό πρόσωπο και την ίδια απλή αλλά ταυτόχρονα ανατριχιαστική λεζάντα: Ο Μεγάλος Αδελφός σε βλέπει. Δεν υπάρχει μέρος που να μπορείς να του κρυφτείς, όλοι οι χώροι καλύπτονται από τηλεοθόνες, μέσα από τις οποίες Εκείνοι παρακολουθούν κάθε σου κίνηση. Η τεχνολογία, κάτω από τον πλήρη έλεγχο της εξουσίας, πέτυχε το αδιανόητο: Μια ολοκληρωτική και αδιάβλητη δικτατορία και μια ανυπόφορη αλλά μη αντιστρέψιμη κατάσταση. Προπύργια του αιμοβόρου αυτού πολιτεύματος τα τέσσερα μεγάλα υπουργεία, φερέφωνα της εξουσίας και εκτελεστικά όργανα ενός καλοκουρδισμένου κρατικού μηχανισμού: Το Υπουργείο της Ειρήνης, στο οποίο καταστρώνονται τα σχέδια μάχης εναντίον των υποτιθέμενων "αιωνίων εχθρών" του Εθνους. Το Υπουργείο της Αλήθειας, όπου ειδικευμένοι επιστήμονες "επαναπροσδιορίζουν" την ιστορία ανάλογα με τα συμφέροντα του Κόμματος, ενώ προσαρμόζουν τα λεξικά σύμφωνα με τις απαιτήσεις των καιρών, αφού έννοιες όπως "επανάσταση", "ανατροπή" ή "δημοκρατία" κρίνονται επικίνδυνες και πρέπει να αλλάξουν σημασία ή να διαγραφούν τελείως... Το Υπουργείο της Αφθονίας, που ασχολείται με τον περιορισμό των παροχών της πολιτείας προς τους πολίτες στο ελάχιστο, έτσι ώστε να επιτυγχάνεται το μέγιστο δυνατό κέρδος. Τέλος, το Υπουργείο της Αγάπης, όπου τιμωρούνται όλοι όσοι εναντιώνονται με οποιονδήποτε τρόπο στο καθεστώς.





Ολα αυτά πρέπει να σας θυμίζουν κάτι, έτσι δεν είναι; Πραγματικά, πρόκειται για τον κόσμο που περιέγραψε ο George Orwell στο βιβλίο του "1984". Σε αυτόν ακριβώς τον κόσμο έρχεται να τοποθετήσει η Media X το καινούριο παιχνίδι της, που, όπως φαίνεται, θα είναι ένα adventure πρώτου προσώπου. Η μεταφορά ενός τόσο συζητημένου έργου στις οθόνες των υπολογιστών σίγουρα γεννά αμφιβολίες και ερωτήματα. Ωστόσο, θα πρέπει να σημειωθεί ότι η Media X πήρε ειδική άδεια από τον εκδοτικό οίκο που κατέχει τα πνευματικά δικαιώματα του βιβλίου του Orwell, και, για να γίνει αυτό, οι υπεύθυνοι για την παραγωγή του "Big Brother" πέρασαν από πολύ αυστηρές εξετάσεις, έτσι ώστε να είναι σίγουρο ότι οι ιδέες και οι πολιτικές απόψεις που ήθελε να περάσει το βιβλίο δεν θα παραποιηθούν. Επιπλέον, επειδή το "1984" είναι ένα από τα πιο πολυδιαβασμένα βιβλία στην ιστορία της λογοτεχνίας (υπολογίζεται ότι κάθε χρόνο πωλούνται γύρω στα 500.000 αντίτυπα), θεωρήθηκε σκόπιμο το παιχνίδι να μην έχει το ίδιο σενάριο ούτε τους ίδιους πρωταγωνιστές με το πρωτότυπο. Ετσι, η υπόθεση τοποθετ[illegible]ται χρονολογικά μετά την ιστορία του Orwell. Ο στρατιώτης Eric Blair, ο ήρωας της ιστορίας μας, επιστρέφει σπίτι του μετά το τέλος κάποιου πολέμου και διαπιστώνει ότι η αρραβωνιαστικιά του έχει εξαφανιστεί και κανείς δεν μπορεί να του πει με βεβαιότητα τι της έχει συμβεί. Οι φήμες δίνουν και παίρνουν, άλλοι λένε ότι για την εξαφάνιση της κοπέλας ευθύνεται η Αστυνομία της Σκέψης, το αδίστακτο εκτελεστικό όργανο του Κόμματος, κι άλ-

λοι ότι την απήγαγε η "Αδελφότητα", η μυθική επαναστατική οργάνωση. Ο Blair ξεκινά μια απελπισμένη προσπάθεια να βρει την αγαπημένη του και μπλέκεται σε μια επικίνδυνη περιπέτεια...

Οταν ρωτήθηκε η κατασκευάστρια εταιρία για τα γραφικά του παιχνιδιού, η απάντηση που έδωσε ήταν "σημασία στη λεπτομέρεια". Οι χώροι θα είναι εξ ολοκλήρου τρισδιάστατοι, ενώ θα υποστηρίζονται πολύ υψηλές αναλύσεις. Η κίνηση θα είναι real time, ενώ μεγάλο βάρος έχει δοθεί στην αλληλεπίδραση του ήρωα με το περιβάλλον. Οσο για τον ήχο, από τα δείγματα που έχει δώσει προς το παρόν η Media X θα πρέπει να περιμένουμε κάτι στο στιλ του Bladerunner.

Απ' ό,τι φαίνεται, πρόκειται για μια ιδιαίτερα προσεγμένη παραγωγή. Διατηρώ -όπως πάντα- κάποιες επιφυλάξεις για το τελικό αποτέλεσμα δεδομένου ότι η Media X είναι μια σχετικά άγνωστη εταιρία. Αυτή η απειρία της μπορεί να "θάψει" το παιχνίδι, αφού είναι πιθανό να μεταφραστεί ως κακή επιλογή του επιπέδου δυσκολίας των γρίφων ή κάποια bugs. Επιπλέον, δεν γνωρίζουμε τίποτα για την ημερομηνία κυκλοφορίας, αφού τα τελευταία progress reports χρονολογούνται στις αρχές του 1999. Ως φανατικός οπαδός του Orwell περιμένω το παιχνίδι με μεγάλη αγωνία. Πού ξέρεις, μπορεί, αν έχει επιτυχία, να κάνουν και το "Animal Farm" παιχνίδι!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη





THE REAL NEVERENDING STORY

Από την Discreet Monsters

Κίνδυνος στη χώρα της Ονειροφαντασίας

Η Ονειροφαντασία είναι ένας κόσμος ξεχωριστός. Είναι η χώρα όπου οι σκέψεις και τα όνειρα των ανθρώπων ζωντανεύουν. Ωστόσο η χώρα αυτή αντιμετωπίζει τώρα τελευταία έναν αδίστακτο εχθρό: το αδηφάγο Τίποτα, που εξαπλώνεται με γοργούς ρυθμούς και καταβροχθίζει τα πάντα στο πέρασμά του. Η βασίλισσα της Ονειροφαντασίας, η θρυλική Παιδική Αυτοκράτειρα, αναθέτει σε έναν νεαρό πολεμιστή, τον Ατρέγιου, να εντοπίσει την εστία του κακού και να βρει έναν τρόπο να το σταματήσει. Ομως κανείς δεν είναι σε θέση να εξηγήσει αυτό το τρομαχτικό φαινόμενο, ενώ οι φήμες λένε πως μόνο ένας άνθρωπος από τον δικό μας κόσμο, τον πραγματικό, είναι σε θέση να αντιμετωπίσει με επιτυχία το απόλυτο Χάος.

Εδώ μπαίνουμε εμείς, οι παίκτες, που θα έχουμε την ευκαιρία, μέσα από το καινούριο Action/Adventure της Discreet Monsters, να βοηθήσουμε τον Ατρέγιου στη δύσκολη αποστολή του. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι βασισμένο στο πολύ γνωστό βιβλίο του Γερμανού συγγραφέα Michael Ende (Η Ιστορία Χωρίς Τέλος, 1979). Ωστόσο, γεννιούνται πολλές αμφιβολίες ως προς το αποτέλεσμα μιας τέτοιας μεταφοράς, αφού και οι δύο ταινίες που έχουν γυριστεί μέχρι σήμερα και έχουν ως θέμα το βιβλίο κρίνονται εντελώς αποτυχημένες. Οι σκηνοθέτες αγνόησαν τελείως τις φιλοσοφικές προεκτάσεις του βιβλίου και δημιούργησαν δύο ανούσιες και στερεότυπες περιπέτειες. Τέλος πάντων, ας αφήσουμε κατά μέρος την απαισιοδοξία και ας ελπίσουμε ότι αυτή τη φορά το αποτέλεσμα θα είναι διαφορετικό. Οι ίδιοι οι προγραμματιστές εμφανίζονται μέχρι στιγμής πάρα πολύ αισιόδοξοι για το δημιούργημά τους, έχουν μάλιστα δηλώσει ότι θα ακολουθήσουν άλλα δύο παιχνίδια με το ίδιο θέμα!



Τα γραφικά του παιχνιδιού θα είναι τρισδιάστατα, ενώ θα παρακολουθούμε τη δράση από μια κάμερα πρώτου προσώπου. Απ' ό,τι μπορείτε να δείτε και μόνοι σας στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο, στόχος των σχεδιαστών ήταν να δώσουν στο παιχνίδι την αίσθηση του μη πραγματικού. Είναι σαν να βλέπετε κάτι στον ύπνο σας, παρόμοιο, κι όμως τόσο ξένο με τις καθημερινές εικόνες. Πολλές φορές νομίζεις ότι οι γραφίστες πήραν ένα ιδιόμορφο κουτάλι κι ανακάτεψαν τα σκηνικά. Οσο κι αν η επόμενη έκφραση μοιάζει αντιφατική, νομίζω ότι περιγράφει πολύ καλά τον κόσμο του παιχνιδιού: μια ονειρική πραγματικότητα!

Σε αυτό το σημείο θα αναφερθώ ιδιαίτερα σε δύο σημαντικά στοιχεία της δράσης του παιχνιδιού, γιατί αποτελούν ενδιαφέρουσες καινοτομίες: Το πρώτο έχει σχέση με τον τρόπο επικοινωνίας του ήρωά μας με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Δεν θα έχουμε να επιλέξουμε από μια σειρά φράσεων, αλλά από μια σειρά συναισθημάτων. Μπορεί να φαίνεται απλό αρχικά, αν σκεφτείτε όμως πως κάπως έτσι λειτουργούμε στην καθημερινή ζωή, θα αναλογιστείτε πόσο εύκολο είναι να κάνουμε λάθος. Και για του λόγου το αληθές, αναφέρω το εξής περιστατικό: Μια ομάδα δημοσιογράφων, που επισκέφθηκε τους σχεδιαστές, ζήτησε να τεθεί αντιμέτωπη με δύο από τους γρίφους του παιχνιδιού που έχουν σχέση με την ιδιόμορφη επικοινωνία του πρωταγωνιστή. Νομίζω ότι το αποτέλεσμα το μαντέψατε πριν να το διαβάσετε: Πλήρης αποτυχία! Κι οι σχεδιαστές, μες στην τρελή χαρά, όχι μόνο δεν τους έδωσαν τη λύση των γρίφων, αλλά τους αποχαιρέτησαν με τη φράση: "Ελπίζουμε να έχετε καλύτερη τύχη όταν θα παίξετε το παιχνίδι στην τελική του έκδοση!". Είναι τρελοί αυτοί οι Γερμανοί...

Το δεύτερο πολύ ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού έχει σχέση με τη δράση αυτή καθ' εαυτή και για να γίνει καλύτερα κατανοητό, θα δώσω ένα παράδειγμα (ίσως ατυχές, λόγω εποχής, αλλά σίγουρα παραστατικό!): Εστω ότι γίνεται ένας σεισμός. Δεν έχει σημασία αν βρίσκεστε μέσα ή έξω από το σπίτι, ο σεισμός είναι ένα πραγματικό γεγονός. Δηλαδή, δεν θα ακολουθηθεί η γελοία τακτική των μέχρι τώρα παραγωγών, σύμφωνα με την οποία με το που μπαίνει ο ήρωας στο σπίτι, τέρμα, δεν υπάρχει πια φυσικό φαινόμενο... Η ιδέα των προγραμματιστών είναι, πιστεύω, πολύ καλή και συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό στο να δίνει το παιχνίδι μια αίσθηση real time.

Τώρα το κρίσιμο σημείο: Πότε θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι; Καλή ερώτηση. Οι εκτιμήσεις λένε τον Απρίλιο του 2000, αλλά δεν είμαι και τόσο σίγουρος. Βλέπετε, η ομάδα των προγραμματιστών του παιχνιδιού είναι υπεύθυνη και για την παραγωγή, οπότε δεν υπάρχει καμία πίεση... Το ξαναείπαμε: Είναι τρελοί αυτοί οι Γερμανοί!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη



BLACK & WHITE

Από τη Lionhead Studios

Γίνετε θεός για άλλη μία φορά!

Στα παιχνίδια στον υπολογιστή μπορείτε να γίνετε σούπερ ήρωας, ραλίστας, αρχαίος πολεμιστής και άλλα τέτοια όμορφα. Με άλλα λόγια, μπορείτε να γίνετε αυτό που δεν μπορείτε να είστε στην πραγματικότητα - άσχετα αν κάποιοι μπήκαν τόσο στο πετσί του ρόλου τους που έγιναν ένα με αυτόν (είμαι ο Ken και θέλω να σώσω τον κόσμο!). Τέλος πάντων, το μόνο που είχε μείνει πια ήταν η δυνατότητα να γίνετε θεός. Ετσι είχαμε τα Populous και Deo Gratias (και ίσως κάποια άλλα που μου διαφεύγουν) και τώρα (θα) έχουμε και το Black & White. Ο τίτλος αυτός αποτελεί το νέο δημιούργημα κάποιου κυρίου Molyneux, ο οποίος κατέχει την πατρότητα των Dungeon Keeper, Populous, Magic Carpet κ.ά. Στο παιχνίδι υποδύεστε έναν πανίσχυρο μάγο, ο οποίος "την έχει δει" θεός, και θα πρέπει να συμπεριφέρεστε στους πιστούς σας ως τέτοιος: να τους οδηγείτε στο δρόμο του δικαίου, αν έχετε επιλέξει να είστε ο καλός θεούλης, ή να απλώνετε σκιές στο βασίλειό σας, αν ανήκετε στη σκοτεινή πλευρά. Ολα αυτά μπορείτε να τα δείτε να λαμβάνουν χώρα ανάλογα με τις πράξεις σας. Οι πιστοί σας θεωρούν ότι είναι δημιουργημένοι "κατ' εικόνα και καθ' ομοίωση" του θεού τους, γι' αυτό οι όποιες ενέργειές σας θα έχουν αντίκτυπο και στον κόσμο που σας λατρεύει (πόσο ωραία ακούγεται το τελευταίο, έτσι;).



Οι βασικές πτυχές του gameplay στο Black & White αναλώνονται στα προστατευόμενα πλάσματά σας και στη μαγεία. Οσον αφορά στο πρώτο, μπορείτε να επιλέξετε κάποιο ον από το βασίλειό σας και να το προστατεύετε για να σας υπηρετεί αιώνια. Αυτό το ον, το οποίο μπορεί να είναι από άνθρωπος μέχρι πίθηκος (!!), θα το δείτε να μεγαλώνει και να γιγαντώνεται, παίρνοντας τη μορφή (ή το μέγεθος) ενός τιτάνα και προστατεύοντας μέχρι θανάτου το βασίλειο και τη θρησκεία στην οποία πιστεύει. Αυτό θα πρέπει να το χειραγωγείτε και να το κηδεμονεύετε, αφού σας θαυμάζει και ακολουθεί κάθε σας κίνηση, ενώ θα το δείτε να αντιγράφει αρκετά από αυτά που θα πράξετε στις παρουσίες σας. Η μαγεία τώρα και τα spells που μπορείτε να χρησιμοποιείτε θα εξαρτώνται και θα αυξάνονται από τους πιστούς που προσηλυτίζετε με το καλό ή και με τη βία. Το κυριότερο όμως όσον αφορά στα spells είναι ότι η εμφάνιση, η αποτελεσματικότητα, ακόμη και το είδος τους θα εξαρτώνται από τον τρόπο που θα τα κάνετε cast: ένα fireball π.χ. μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως fireball αν κάνετε μόνο μία φορά κλικ, ενώ αν κρατήσετε πατημένο το κουμπί του ποντικιού και σύρετε το ποντίκι, θα θαυμάσετε ένα firewall.

Η γραφική απεικόνιση του περιβάλλοντος στο Black & White αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μια και οι πληροφορίες κάνουν λόγο για μια φύση ρεαλιστικότερη από ποτέ, με όντα που υπάρχουν και ζουν ανεξάρτητα από την εξέλιξη του παιχνιδιού, ανεξάρτητα από τις ενέργειες του χρήστη. Το Black & White δημιουργήθηκε με τη βοήθεια μιας εξ ολοκλήρου νέας 3D engine και τα πρώτα αποτελέσματα μαρτυρούν ένα αρκετά όμορφο περιβάλλον: καλαίσθητοι φωτισμοί, ρεαλιστικές αντανακλάσεις και καθόλου black & white χρώματα. Ολα αυτά βέβαια μπορούν να σημαίνουν μόνο ένα πράγμα: αν δεν έχετε κάρτα με 3D acceleration δεν θα μπορείτε να γίνετε θεός (χμμμ...).

Το Black & White, όπως είναι φυσικό, θα έχει και επιλογή για multiplayer παιχνίδι μέσω Δικτύου ή modem, με τη δυνατότητα μάλιστα να μεταφέρετε τα κατορθώματά σας από το single στο multiplayer. Ετσι, αντί να χρειάζονται "αιώνες" για να κτίσετε τη δύναμή σας σε ένα παιχνίδι με κάποιον φίλο, θα μπορείτε να δημιουργείτε τα κτήνη σας σε ένα single παιχνίδι και έπειτα να τα κάνετε import στο multiplayer για να κονταριστείτε με το φίλο που τόλμησε να είναι πιο θεός από εσάς (ακούς εκεί!). Πότε όλα αυτά; Η αρχική ημερομηνία κυκλοφορίας του τίτλου ήταν οι αρχές της δεκαετίας των μηδενικών που διανύουμε, οπότε μπορεί και να έχει κυκλοφορήσει την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Αν αξίζει να το αποκτήσετε; Περιμένετε να διαβάσετε την παρουσίασή του από το περιοδικό και βλέπετε...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το PLANESCAPE: TORMENT έχει αρχίσει να σαρώνει στις κριτικές των ειδικών on-line περιοδικών. Χαρακτηριστικά το "Avault", που δεν διακρίνεται για τις υψηλές βαθμολογίες του, του έδωσε 5 στα 5! Από όλους τους ειδικούς στον περιοδικό και on-line Τύπο θεωρείται ως το RPG της χρονιάς. Προσωπικά, κυρίως εξαιτίας των εικόνων που έχω δει σχετικά με το interface του παιχνιδιού, διατηρώ τις επιφυλάξεις μου. Πάντως, επειδή δεν θέλω να δω άλλο RPG με κακό, εξελληνισμένο manual, το παραγγείλαμε με τον φίλο Ηλία Μανεσιώτη από το Internet και περιμένουμε να το λάβουμε.

Εκεί όπου το παιχνίδι -όπως λένε- ξεχωρίζει είναι στο σεναριακό background και την αλληλεπίδραση των χαρακτήρων. Η system engine παραμένει σχεδόν ίδια με αυτή του Baldur's Gate. Μοναδικό αρνητικό σημείο θεωρείται το απαράδεκτα μικρό manual - αριθμεί περί τις 40 σελίδες, οι οποίες κρίνονται εντελώς ανεπαρκείς για μία τόσο μεγάλη και πολύπλοκη παραγωγή.

Και ενώ το παιχνίδι δεν πρόλαβε καλά καλά να κυκλοφορήσει, δημοσιεύθηκε στο περίφημο site Daily Radar η λύση του.

Το υβριδικό action/RPG NOX της Westwood έχει προκαλέσει μεγάλη αναταραχή στις ΗΠΑ, γεγονός το οποίο οφείλεται κατά βάση στην πολύ έξυπνη τακτική της εταιρίας να διοργανώνει μεγάλα τουρνουά, με μία ειδική beta έκδοση του παιχνιδιού, σε διάφορες πόλεις της Αμερικής. Σύμφωνα με τον επικεφαλής του project, το παιχνίδι δεν είναι αυστηρά RPG, αφού διαθέτει ισχυρά στοιχεία από action και strategy games. Ο παίκτης χειρίζεται τον Jack, έναν ιδιόμορφο τύπο που από τον 20ό αιώνα βρίσκεται παγιδευμένος στο "μεσαιωνικό-φανταστικό" κόσμο της γης του Nox. Θα υπάρχουν τρεις διαφορετικές κλάσεις: ένας warrior, ένας conjuror (εξορκιστής;) και ένας wizard. Κάθε χαρακτήρας θα ακολουθεί μία τελείως διαφορετική διαδρομή στο παιχνίδι. Ναι, σωστά διαβάζετε: Η μεγάλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι -αντίθετα με ό,τι συμβαίνει στα κλασικά RPGs-, όπου, αφού διαλέξεις χαρακτήρα, όλα τα υπόλοιπα στοιχεία (αποστολές κ.λπ.) είναι σχεδόν ίδια για όλες τις κλάσεις και τους χαρακτήρες (μικρή εξαίρεση υπήρξε η υβριδική adventure/RPG σειρά του Quest of Glory της Sierra), στο NOX κάθε χαρακτήρας ακολουθεί ξεχωριστό δρόμο στο παιχνίδι - αυτός δε είναι και ο βασικός λόγος που δεν θα υπάρχουν περισσότερες κλάσεις. Αν η πληροφορία αληθεύει, πρόκειται για ένα επαναστατικό γεγονός, που οπωσδήποτε θα σημαδέψει τις μελλοντικές παραγωγές.

Ειδικότερα όσον αφορά στο multiplayer mode του παιχνιδιού, έχουν σχεδιαστεί 22 διαφορετικοί χάρτες επιπέδων. Μάλιστα, σύμφωνα με τους παίκτες που έχουν λάβει μέρος στα προαναφερθέντα τουρνουά, πρόκειται για μία αίσθηση σχεδόν παρόμοια με αυτήν του Quake! Σύμφωνα δε με τις δηλώσεις του επικεφαλής του project, είναι πια φανερό ότι η γενιά των παιχνιδιών που δημιούργησε το Diablo έχει ξεχωρίσει από αυτή των κλασικών RPGs και δημιουργεί σιγά σιγά το δικό της είδος.





ATRIARCH



Οπως τονίζω και στο άρθρο του Revenant, τα Action-X παιχνίδια φαίνεται να κυριαρχούν στο χώρο, ωθώντας στο περιθώριο τα "καθαρά" είδη, όπως τα γνωρίσαμε μέχρι τώρα.

Ενα άλλο υβριδικό action/RPG, το CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC, μάλλον θα έχει κυκλοφορήσει τη στιγμή που θα διαβάζετε το τεύχος. Το Marketing της 3DO, όμως, μάλλον τα έχει κάνει μούσκεμα, αφού σε καθένα από τα διάφορα δελτία Τύπου που έχει αποστείλει ο τίτλος περιγράφεται ως διαφορετικό είδος παιχνιδιού! Ετσι, στο τελευταίο δελτίο της το χαρακτηρίζει action game προκαλώντας μεγάλη αναστάτωση στο χώρο. Πολλοί λένε ότι τελευταία οι εταιρίες συνειδητά "μπερδεύουν" την πραγματική κατηγορία των παιχνιδιών τους, προσπαθώντας έτσι να "ψαρέψουν" περισσότερους αγοραστές! Αδύνατο να το πιστέψω. Αν αποδειχθεί ότι είναι αλήθεια, θα πρόκειται για παιδαριώδες λάθος.

Μέχρι στιγμής, πάντως, το παιχνίδι δεν δέχεται υψηλές κριτικές, εξαιτίας του αδύνατου σεναρίου του, αλλά και του γεγονότος ότι προσπαθεί να συνδυάσει διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιών με ελάχιστη, τελικά,

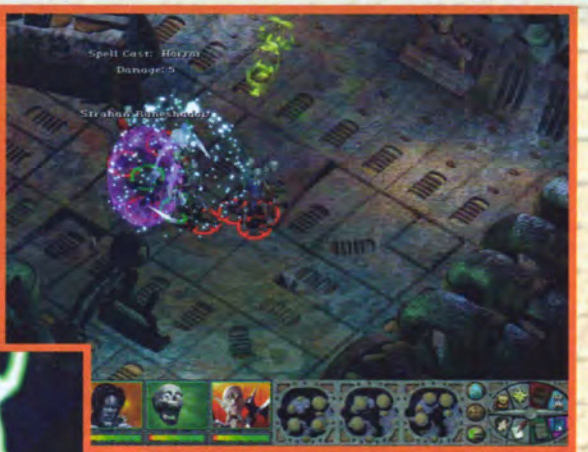
δόση από την καθεμία ξεχωριστά. Αν το δω, θα γράψω την άποψή μου.

Το DEMISE: RISE OF THE KU'TAN της Artifact Entertainment, που μας έχει δώσει μεταξύ άλλων και το Mordor II, δεν είναι έτοιμο ακόμη. Ο δημιουργός του παιχνιδιού David Allen σε πρόσφατη δήλωσή του τονίζει ότι το παιχνίδι βρίσκεται πλέον στην τελική φάση του. Μάλιστα, το χαρακτήρισε 3D multiplayer dungeon-crawl RPG. Ο,τι δηλώσει κάθε δημιουργός για το προϊόν του!

Η World Fusion έδωσε στη δημοσιότητα έξι νέες φωτογραφίες του ATRIARCH. Πρόκειται για ένα, κρατηθείτε καλά, multiplayer sci-fi strategy-RPG . Οι φωτογραφίες δείχνουν τον περίφημο Lokai.

Οι τελευταίες ειδήσεις από το ASHERON'S CALL μού θυμίζουν έργο που έχω ξαναδεί. Σύμφωνα με δηλώσεις ειδικών, το παιχνίδι παρουσίαζε σημαντικά προβλήματα στο gameplay, τα οποία τελικά κατόρθωσαν να επιλύσουν με αρκετά ικανοποιητικό τρόπο μόλις προς τα μέσα του Δεκέμβρη. Ετσι, η retail έκδοση είχε αρκετά από αυτά τα προβλήματα, ενώ όλοι όσοι παραγγέλνουν τώρα το παιχνίδι δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα. Η κατηγορία είναι ίδια με αυτή που αντιμετώπισε το Ultima On-Line: χειρίστηκε τους πρώτους πελάτες ως extra beta testers. Το δικό μου πρόβλημα είναι ότι, ενώ σχεδόν κανένας κριτικός δεν χαρίστηκε στο Ultima On-Line για ακριβώς τα ίδια προβλήματα (εκτός από εμένα και ακόμη έναν κριτικό), κανείς μα κανείς δεν έκανε λόγο για όλα αυτά στις κριτικές του για το Asheron's Call - σε αυτό όλοι τα είδαν όλα θαυμάσια. Δύο μέτρα και δύο σταθμά στην κριτική μας, λοιπόν. Γιατί άραγε; Μήπως επειδή είναι προϊόν της Microsoft; Ωραίοι και αμερόληπτοι κριτικοί! Πάντως, για να ξεκαθαρίσω τη θέση μου, θεωρώ ότι όλα αυτά δεν είναι πραγματικά προβλήματα για ένα on-line game, διότι από τη φύση τους τα παιχνίδια του είδους εξελίσσονται, δεν είναι δυνατόν εξαρχής να βγουν τέλεια.

Το ULTIMA IX: ASCENSION έχει γνωρίσει πλήθος αρνητικών κριτικών για ποικίλους λόγους, ο σημαντικότερος των οποίων είναι τα προβλήματα που παρουσιάζει με συγκεκριμένες κάρτες γραφικών, όσον αφορά στη συνολική 3D λειτουργία του. Προσπαθώ να παραγγείλω από την Αμερική την ειδική Dragon Edition που κυκλοφορεί και δεν καταλαβαίνω τίποτε από όσα λένε. Τα Ultima είναι κάτι σαν θεότητα στους υπολογιστές και στο χώρο των gamers, διότι -ίσως ελάχιστοι το ξέρετε- είναι από τα πρώτα παιχνίδια που βγήκαν για τα PCs. Πρόκειται, δηλαδή, για σειράθρύλο. Αν όντως είναι το τελευταίο της σειράς, τότε μαζί του τελειώνει μία ολόκληρη εποχή των computer games. Μας τέλειωσε, δηλαδή, η Sierra, μας τελειώνει και το Ultima, μας έχουν τελειώσει ο Scott Adams, η Infocom, η Level 9, η Ultimate Play the Game, ο Spectrum, ο Atari ST και η Amiga... Ε! τι μας έχει μείνει από όλα αυτά με τα οποία μεγαλώσαμε 15-16 χρόνια τώρα ασχολούμενοι με τους υπολογιστές; Τίποτα. Μόνο που εμείς λέμε ότι δεν αλλάξαμε. Ντροπή μας!





PLANESCAPE: TORMENT



Περιμένω να δω τι θα γίνει με το GORKY 17 (Odium στις ΗΠΑ), ένα επίσης υβριδικό action-strategy-RPG. Το παιχνίδι είναι δημιουργία της πολωνικής εταιρίας Metropolis Software και πολλοί το περιγράφουν ως ένα μείγμα από Fallout και X-Com. Εχοντας δει το demo, δεν έχω να γράψω παρά ότι πρόκειται για ένα εξαιρετικά αργό και δύσκολο παιχνίδι. Ωστόσο, μου άρεσε και μάλιστα πολύ!

Ο χώρος της στήλης τελειώνει και ό,τι προλάβω... (Ζήτησα επιπλέον σελίδες γι' αυτήν, αλλά προς το παρόν το αίτημά μου δεν είναι δυνατόν να ικανοποιηθεί. Στείλτε κανένα γράμμα υποστήριξης μήπως και πετύχουμε τίποτα.) Εχουμε και λέμε λοιπόν... Πριν από λίγες μέρες είδε το φως της δημοσιότητας μία ανακοίνωση που έκανε πάταγο στο χώρο και διακινήθηκε μεταξύ όλων των φίλων των RPGs στο Internet: Η Hasbro πρόκειται να κυκλοφορήσει δικά της παιχνίδια βασισμένα στους περίφημους κανόνες των AD&D games. Και ενώ αυτή η είδηση έσκασε σαν κεραυνός εν αιθρία, κανείς δεν ξέρει -και δεν είναι σε θέση να απαντήσει προς το παρόν- τι πρόκειται να συμβεί με τα licensing rights της Interplay και της SSI, τα οποία περιλάμβαναν το χαρακτήρα Assassin. Για όσους δεν γνωρίζουν γράφω ότι ο χαρακτήρας αυτός τελικά "κόπηκε" από την τρίτη έκδοση των κανόνων των AD&D, χωρίς κανείς μέχρι τώρα να μπορεί να πει αν αυτό έγινε κατόπιν πρωτοβουλίας της Hasbro. Ως πληροφορία σάς μεταφέρω το γεγονός ότι παρ' όλα αυτά ο Assassin θα περιλαμβάνεται στο Dungeon Masters Guide ως προαιρετική κλάση με "κύρος", ό,τι και αν αυτό σημαίνει.

Πέρα απ' όλα, θα μπορούν οι Interplay και η SSI/Stormfront να συνεχίσουν να παράγουν AD&D games μετά την τελευταία ανακοίνωση της Hasbro; Ποιος ξέρει, ο χρόνος θα δείξει. Πάντως, η SSI έχει το δικαίωμα να παράγει το Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, στη δε "καλή πίστη" της επαφίετο η συνέχιση της συνεργασίας τους. Η Interplay, όμως, έχει πλήρη δικαιώματα παραγωγής των NeverWinter Night, Baldur's Gate 2 και Planescape: Torment που, τελικά, κυκλοφόρησε. Σύμφωνα με την εταιρία, το συμβόλαιο της δίνει τη δυνατότητα να συνεχίσει να παράγει τίτλους μέχρι το 2005, χωρίς όμως να ξεκαθαρίζει αν το έτος αυτό αφορά στην τελική κυκλοφορία ή στο ξεκίνημα της δημιουργίας ενός παιχνιδιού.

ΣΚΑΚΙ

Το πασίγνωστο παιχνίδι σε ακόμη μία ηλεκτρονική έκδοση.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Οι Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής έχουν δημιουργήσει παράδοση στην κατασκευή παιχνιδιών για υπολογιστές, μια και στο παρελθόν έχουν κυκλοφορήσει αρκετούς τίτλους, όπως οι Κρίση στο Αιγαίο, Γίνε Πρόεδρος Ποδοσφαίρου, Αποστολή στον Αρη, Μετρόπολη. Σίγουρα δεν κινούνται στα επίπεδα των παιχνιδιών των μεγάλων εταιριών του εξωτερικού, ωστόσο δεν είναι ίδια τα οικονομικά μεγέθη που δαπανώνται για τη δημιουργία τέτοιων τίτλων.



Μπορείτε να στείλετε την παρτίδα σας μέσω e-mail σε άλλον παίκτη.

Η τελευταία κυκλοφορία της εταιρίας είναι το Σκάκι, το οποίο αποτελεί ακόμη μία καλή προσπάθεια. Είμαι βέβαιος ότι οι φίλοι του σκακιού θα σπεύσουν αμέσως να κάνουν συγκρίσεις με το πασίγνωστο παιχνίδι Chessmaster. Ωστόσο είναι σαφές ότι δεν υπάρχει σύγκριση. Εξάλλου το Σκάκι της Γενναδείου δεν απευθύνεται σε τόσο προχωρημένο κοινό, αλλά κυρίως σε αρχάριους και μέτριους παίκτες.



Μου έβγαλε άλογο ο άτιμος.

Το γραφικό περιβάλλον του δεν έχει να επιδείξει κάτι το εντυπωσιακό, καθώς το interface είναι παρόμοιο με μια εφαρμογή των Windows, πλην όμως είναι εύκολο στο χειρισμό του και πρακτικό. Η σκακιέρα είναι 2D, και μπορείτε να της αλλάξετε την παλέτα των χρωμάτων, καθώς και την εμφάνιση των πιονιών. Στο interface θα μπορέσετε να κάνετε όλες τις βασικές ρυθμίσεις που απαιτούνται πριν από μία παρτίδα σκάκι, όπως τον καθορισμό του χρώματος των πιονιών που θα πάρετε ή του χρόνου σκέψης.



Η Βοήθεια είναι περιεκτική.

Χρήσιμη ήταν η δυνατότητα καταγραφής των κινήσεων που έκανα τόσο εγώ όσο και ο υπολογιστής, κάτι που με διευκόλυνε να υπολογίσω καλύτερα την επόμενη κίνησή μου (αν και τα πιο πολλά στην τύχη τα έκανα). Κάθε κίνηση συνοδεύεται από ηχητική περιγραφή. Στο κάτω μέρος της οθόνης βλέπετε το χρόνο που έχετε στη διάθεσή σας, επιλέγοντας δε "Ρολόι" εμφανίζεται ένα μεγάλο ρολόι το οποίο δείχνει ακριβώς πόση ώρα έχει περάσει και πόσο χρόνο χρειαστήκατε εσείς για να σκεφτείτε την επόμενη κίνηση και πόσο ο υπολογιστής.

Φυσικά, μπορείτε να σώσετε την παρτίδα και να τη συνεχίσετε κάποια άλλη στιγμή, ενώ αν τα βρείτε σκούρα, το πρόγραμμα μπορεί, εφόσον του το ζητήσετε, να σας προτείνει την επόμενη κίνηση. Τα δύο δυνατά -κατά τη γνώμη μου- σημεία του τίτλου είναι το λεπτομερέστατο help, από το οποίο θα μάθετε όλα τα βασικά του παιχνιδιού, όπως τους κανόνες, τα πιόνια, το ρόλο τους και τις κινήσεις τους, ακόμα και παραδείγματα, και η δυνατότητα να παίξετε στο Internet. Μπορείτε να στείλετε μέσω e-mail την κίνησή σας και ύστερα από λίγο να λάβετε την κίνηση του αντιπάλου. Ακόμα το CD περιλαμβάνει ένα πρόγραμμα μέσω του οποίου μπορείτε να παίζετε σκάκι σε πραγματικό χρόνο.

Σίγουρα δεν συγκρίνεται με το Chessmaster, αλλά είναι ο ιδανικός τίτλος για αρχάριους (όπως ο υπογράφων) καθώς δίνεται αρκετή βοήθεια τόσο στο help όσο και κατά τη διάρκεια της παρτίδας. Επίσης ευχάριστη είναι η δυνατότητα χρήσης του Διαδικτύου για παρτίδες με ανθρώπους από όλο τον κόσμο.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100, 16MB RAM, Windows 98
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ.

ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ

Ο Ατλας επί της οθόνης

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Ενόψει των εορτών, οι Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής ακολούθησαν την παράδοση των ημερών που θέλει τις εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών να κυκλοφορούν νέα προϊόντα. Το "PC Master", στηρίζοντας τις ελληνικές προσπάθειες, φρόντισε να προμηθευτεί τον νέο τίτλο της εταιρίας για να σας δώσει μία πρώτη εικόνα.

Το νέο δημιούργημα της Γενναδείου "Γεωγραφία", όπως μαρτυρεί ο τίτλος, αφορά στην παγκόσμια γεωγραφία. Ενας παρόμοιος τίτλος έχει κυκλοφορήσει από τις εκδόσεις Λιβάνη, ο οποίος όμως αναφέρεται αποκλειστικά στην Ελλάδα.



Ο τρισδιάστατος χάρτης.

Από την πρώτη ματιά γίνεται εμφανές ότι ο εν λόγω τίτλος προορίζεται κυρίως για σχολική χρήση λόγω του εγκυκλοπαιδικού στιλ της περιγραφής των χώρων και του λεξικού γεωγραφικών όρων.

Ξεκινώντας την εφαρμογή, και έπειτα από ένα σύντομο εισαγωγικό video clip, θα μεταφερθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Εκεί θα συναντήσετε στο κάτω μέρος της οθόνης ένα πληρέστατο help, στο αριστερό κάτω άκρο το λογότυπο της εταιρίας και στο μέσον άλλα δύο πλήκτρα τα οποία θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε δικές σας παρουσιάσεις. Στο μέσον της οθόνης θα δείτε μία όμορφη μακέτα με φωτογραφίες από διάφορα μέρη του κόσμου.



Μπορείτε να δείτε πληροφορίες για κάθε χώρα ξεχωριστά.

Αν κάνετε κλικ πάνω σε αυτήν, θα μεταφερθείτε σε μία νέα οθόνη όπου θα δείτε τα πρώτα βασικά στοιχεία που αφορούν στον πλανήτη μας όπως ο ουρανός, το έδαφος, το οικοσύστημα, το νερό, η οικολογία, η ενέργεια, η γη και το κλίμα. Για το καθένα υπάρχει μία περιληπτική πλην όμως περιεκτική περιγραφή. Σε ό,τι αφορά τον ουρανό, για παράδειγμα, θα μάθετε για τη σύστασή του, τι επηρεάζει τη θερμοκρασία, τις ατμοσφαιρικές πιέσεις κ.λπ. Εν συνεχεία θα συναντήσετε το λεξικό, το οποίο περιλαμβάνει όρους που αφορούν στη γεωγραφία και τη γη γενικότερα, όπως "οροπέδιο" και "εκβολή". Τέλος, το σημαντικότερο, περιλαμβάνεται ένα εικονίδιο, το οποίο επιλέγοντας θα σας δώσει την ένδειξη "Χώρες". Κάνοντας αριστερό κλικ θα εμφανιστεί ένας παγκόσμιος χάρτης, όπου μπορείτε να επιλέξετε κάποια ήπειρο και να δείτε τις χώρες που περιλαμβάνει. Θα δείτε πληροφορίες για κάθε χώρα, φωτογραφίες, video clip -αν υπάρχει-, ενώ θα ακούσετε τον εθνικό της ύμνο. Συνολικά θα μπορέσετε να ακούσετε ύμνους από 170 χώρες.

Για την Ελλάδα υπάρχει ξεχωριστό κεφάλαιο όπου απεικονίζεται ο πολιτικός χάρτης της χώρας. Επιλέγοντας έναν από τους νομούς, εμφανίζονται πληροφορίες για αυτόν. Το ίδιο ισχύει και για την Κύπρο, όπου επιλέγοντας τις επαρχίες θα δείτε πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό για καθεμία από αυτές. Ένα από τα δυνατά σημεία του τίτλου είναι ο τρισδιάστατος γεωφυσικό χάρτης, στον οποίο μπορείτε να κάνετε zoom in και zoom out για να μελετήσετε τα βουνά, τα ποτάμια και τη γεωφυσική διάταξη της περιοχής που επιλέξατε να δείτε.

Ο τίτλος ακόμη περιλαμβάνει ένα μικρό πρόγραμμα για να δημιουργείτε τις δικές σας παρουσιάσεις χρησιμοποιώντας το υλικό που σας παρέχεται. Για τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε τέτοιες παρουσιάσεις θα βρείτε ένα πλήρες βοήθημα στον τίτλο. Επισημαίνεται ότι απαιτείται μικρή γνώση του Frontpage ή άλλου HTML editor ή του Word.

Τέλος, αν κουραστήκατε από όλα αυτά, κάνοντας κλικ στο λογότυπο της εταιρίας μπορείτε να παίξετε τρία παιχνίδια σχετικά με το θέμα. Στο πρώτο παιχνίδι αναζητάτε τα όμοια: Από μία σειρά κουτάκια επιλέγεται ένα. Θα εμφανιστεί μία φωτογραφία και εσείς πρέπει να μαντέψετε πού βρίσκεται η όμοιά της. Στο δεύτερο παιχνίδι βλέπετε μία φωτογραφία ή ακούτε έναν εθνικό ύμνο και πρέπει να δώσετε τη χώρα που αντιστοιχεί στον ύμνο, στη φωτογραφία ή στη σημαία. Τέλος, το τρίτο παιχνίδι είναι ένα είδος κρεμάλας, μόνο που στη θέση της κρεμάλας υπάρχει ένα ηφαίστειο. Αν δεν καταφέρετε να βρείτε τη σωστή λέξη, τότε το ηφαίστειο θα εκραγεί, ενώ αν τη βρείτε, θα συγκεντρώσετε πολλούς βαθμούς.

Σε γενικές γραμμές είναι ένας πλήρης τίτλος, ο οποίος ενημερώνει και τον πλέον αδαή στη γεωγραφία. Η πλοήγηση στις επιμέρους οθόνες της εφαρμογής είναι σχετικά εύκολη. Υπήρξαν φυσικά και κάποια ψεγάδια, αλλά δεν κρίνονται άξια λόγου, μια και αφορούν περισσότερο σε τεχνικές λεπτομέρειες παρά στην ουσία.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100, 16MB RAM, Windows 98
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ.

ΜΑΘΑΙΝΩ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝΕΞΗΓΗΤΟ ΚΑΙ ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ

Μια πρώτη γνωριμία με τον κόσμο των παραφυσικών φαινομένων

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Σίγουρα θα έχετε λάβει μέρος σε συζητήσεις για ανεξήγητα φαινόμενα, εξωγήινους και φαντάσματα. Μερικοί από εσάς μάλιστα μπορεί να έχετε ζήσει κάποια ανάλογη εμπειρία που δεν μπορείτε να εξηγήσετε και ίσως ντρέπεστε να αναφερθείτε σε αυτήν. Γράφοντας "εμπειρίες", δεν εννοούμε, βέβαια, μόνο τη θέαση φαντάσματος, την απαγωγή από εξωγήινους ή τέτοια όμορφα. Αρκεί μια παράξενη πορεία ενός φωτεινού σώματος στο σκοτεινό ουρανό, μια παράξενη φιγούρα στον μακρινό ορίζοντα ή μια εξωπραγματική ανατριχιαστική αύρα σε ένα σκοτεινό και έρημο μέρος. Στο κείμενο αυτό, πάντως, δεν θα αναφερθούμε σε τέτοιες εμπειρίες, αλλά σε έναν τίτλο που καταπιάνεται με αρκετά από τα διασημότερα ανεξήγητα φαινόμενα που έχουν συμβεί ή συμβαίνουν ακόμη στον πλανήτη Γη.



Ο Ιπτάμενος Ολλανδός, το καράβι-φάντασμα. Για κάποιους αποτελεί πραγματικότητα, για άλλους απλώς κομμάτι κλασικής μουσικής του R. Wagner.

Αν και η προϊστορία ανάλογων τίτλων είναι αρκετά ενθαρρυντική (βλ. The Unexplained), το "Μαθαίνω το Ανεξήγητο και το Φανταστικό" αποτελεί έναν μάλλον παιδικό τίτλο, αφού ασχολείται μόνο με αναφορές γεγονότων και με διασκεδαστικά σκίτσα. Μόνο η ηχητική επένδυσή του προσθέτει κάπως στην ατμόσφαιρα. Κατά τα άλλα θα έχετε την εντύπωση ότι πρόκειται για αφιέρωμα στους ..."Ghostbusters" - αστεία, αστεία, αλλά ο Dan Akroyd, πρωταγωνιστής των "Ghostbusters", ασχολήθηκε με την έρευνα ανεξήγητων φαινομένων σχεδόν αμέσως μετά τα γυρίσματα της πρώτης ταινίας.

Το πρόγραμμα είναι χωρισμένο σε multimedia σελίδες και θυμίζει αρκετά βιβλίο, αφού υπάρχουν αριθμημένες σελίδες και ένας κατάλογος περιεχομένων, από όπου μπορείτε να μεταφερθείτε σε όποια ενότητα-σελίδα επιθυμείτε. Βέβαια, μην περιμένετε ούτε φωτογραφίες-ντο-



Η αναφορά στο Τρίγωνο των Βερμούδων. Σύμφωνα με τους επιστήμονες, το φαινόμενο της εξαφάνισης πλοίων και αεροσκαφών οφείλεται είτε σε πτώση μετεωρίτη κατά το παρελθόν, είτε σε ιδιάζουσες γεωλογικές συνθήκες της περιοχής. Η αλήθεια είναι μία... και σε αυτήν εμπλέκεται και ο αρχισυντάκτης μας...

κουμέντα, ούτε ηχητικά ντοκουμέντα από μαρτυρίες, ούτε μεγάλο όγκο πληροφοριών, ούτε υποβλητική μουσική ταιριαστή με το όλο θέμα (μουσική ακούγεται μόνο στην αρχική οθόνη του τίτλου). Εδώ θα βρείτε μόνο απλές, περιληπτικές αναφορές γεγονότων που συνέβησαν (ή δεν συνέβησαν, διαλέξτε κάποιο από τα δύο) συνοδευόμενες από interactive διασκεδαστικότατα σκιτσάκια σχετικά με το ανεξήγητο φαινόμενο. Παραδείγματος χάριν, στην ενότητα για τα Poltergeist υπάρχει ένα σκίτσο με ένα αγοράκι πάνω σε ένα κρεβάτι. Αν κάνετε κλικ στο κρεβάτι, θα το δείτε να ταρακουνιέται. Σε μια άλλη σελίδα που καταπιάνεται με τους νεκρούς και τα πνεύματα εικονίζεται μια γυναίκα μπροστά σε έναν καθρέφτη, ο οποίος όμως είναι σκεπασμένος με ένα σεντόνι. Αν κάνετε κλικ στο σκίτσο, θα πέσει το σεντόνι και στον καθρέφτη θα εικονίζεται ένα ακέφαλο φάντασμα (μπου!).

Οπως προαναφέρθηκε, ο τίτλος χαρακτηρίζεται μάλλον παιδικός και δεν προτείνεται σε αυτούς που αναζητούν μια πλήρη ή έστω ικανοποιητικού όγκου δεδομένων εγκυκλοπαίδεια παραφυσικών ή ανεξήγητων φαινομένων - χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι η περιήγηση και η ανάγνωση του περιεχομένου διαρκούν το πολύ 15-20 λεπτά. Τελειώνοντας, θα αναφερθώ σε κάτι που μου προκάλεσε μεγάλη απογοήτευση: Οι σελίδες του προγράμματος είναι δομημένες με τέτοιον τρόπο ώστε μπορείτε να βλέπετε επιπρόσθετες πληροφορίες κάνοντας κλικ σε κάποιες από τις λέξεις του κειμένου. Αφού διαβάσετε το κείμενο, μπορείτε να κάνετε κλικ στην επιλογή "Κλείσιμο" ή "Επιστροφή" και να επιστρέψετε στη βασική σελίδα. Ελα όμως που σε μία σελίδα υπάρχει η λέξη "Close" αντί του "Κλείσιμο"... Ανεξήγητο φαινόμενο ή απλά αντιγραφή-μετάφραση (όλου του προγράμματος ή έστω του interface); Δυστυχώς, δεν υπάρχει σχετική αναφορά στο CD του προγράμματος ούτε στον υπό κατασκευή κόμβο της εταιρίας στο Internet, οπότε δεν μπορούμε να πούμε με σιγουριά αν πρόκειται για ασυνείδητη ή ενσυνείδητη παράλειψη αναφοράς στην (πιθανή) μετάφραση του τίτλου από έναν αντίστοιχο αγγλόφωνο. Οπως και να έχει, πάντως, "χτυπάει" άσχημα αυτό το Close (τώρα θα μας πείτε "ψείρες", όμως από τέτοια μικροπράγματα φαίνεται η επαγγελματική ή μη δουλειά που γίνεται κάθε φορά).

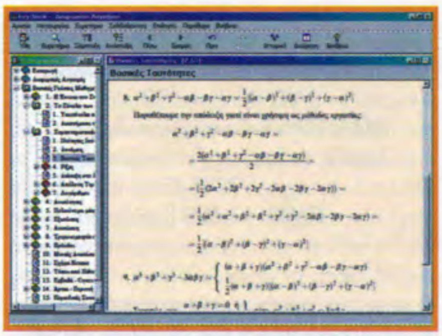
ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX, Windows 95/98, 32MB RAM, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

ΔΙΑΦΟΡΙΚΟΣ ΛΟΓΙΣΜΟΣ: ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Μια βουτιά στα ενδότερα των μαθηματικών γνώσεων!

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

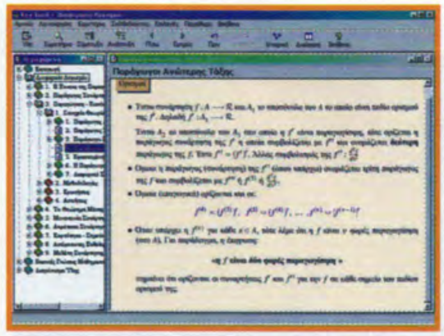
Ο "Διαφορικός Λογισμός" είναι ένας ακόμη εκπαιδευτικός τίτλος της σειράς key-book+ από την Keystone, με το ομώνυμο interface, που επιχειρεί να μας μυήσει στα απόκρυφα μυστικά της μαθηματικής επιστήμης. Επειδή είμαι σίγουρος πως (τουλάχιστον στις νεαρότερες ηλικίες) ο τίτλος και μόνο δεν λέει πολλά, αναφέρω τα θέματα που αναλύονται:



Αυτή την ταυτότητα του Euler ποτέ δεν τη χώνεψα! Πιο πολύ παιδεύεσαι για να τη θυμηθείς, παρά για να λύσεις το πρόβλημα...

- Εννοια παραγώγου
- Παράγωγος συνάρτησης
- Κανόνες παραγώγισης
- Θεώρημα Μέσης Τιμής
- Μονοτονία/Ακρότατα συνάρτησης
- Κυρτότητα/Σημεία καμπής
- Ασύμπτωτες ευθείες γραφικής παράστασης
- Μελέτη - χάραξη γραφικής παράστασης

Οι πρωταγωνιστές στη δημιουργία του "Διαφορικός Λογισμός" είναι οι Αρης Μαυρομάτης και Στράτος Καρασταμάτης. Η κλιμάκωση των εννοιών και η διαστρωμάτωση της ύλης γίνονται κατά το δυνατόν ομαλότερα, έτσι δεν νομίζω να συναντήσετε δυσκολία στην εκμάθηση των περί παραγώγου εννοιών. Εκδηλη είναι η προσπάθεια στην ανάπτυξη της θεματολογίας ώστε ο τίτλος να είναι προσιτός από οποιονδήποτε θελήσει να ασχοληθεί με το θέμα, ανεξαρτήτως ηλικίας και επιπέδου μόρφωσης (πάντα μέσα σε λογικά πλαίσια). Ακόμη και για

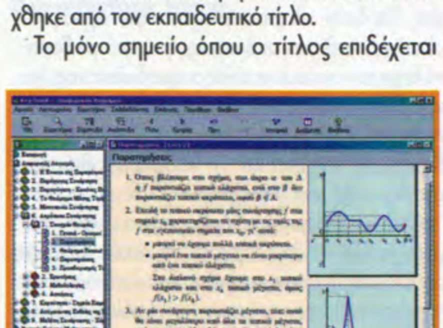


Παράγωγοι πέραν της δεύτερης τάξης... Για μεγάλες δόσεις μαζοχισμού!

όσους δεν διαθέτουν το μαθηματικό υπόβαθρο για να κατανοήσουν σε βάθος τα όσα αναλύονται, οι δημιουργοί έχουν φροντίσει να συμπεριλάβουν μία ενότητα με θεμελιώδεις αρχές των μαθηματικών. Βέβαια, μην περιμένετε να μάθετε τίποτα από εκεί, σε περίπτωση που δεν το έχετε ήδη διδαχθεί. Η ενότητα αυτή χρησιμεύει πολύ περισσότερο ως ευρετήριο για υπενθύμιση, παρά ως "βιβλίο" εκμάθησης.

Οι κυρίως ενδιαφερόμενοι είναι οι μαθητές της Γ' λυκείου, αφού και στη Γενική Παιδεία αλλά και στη Θετική Κατεύθυνση η παράγωγος είναι εντός της ύλης και μάλιστα πρόκειται για ένα από τα πιο σημαντικά κεφάλαια. Με θεωρία προσανατολισμένη κυρίως σε αυτούς τους μαθητές (θα βρείτε αρκετές ομοιότητες, αλλά και μερικές ουσιώδεις διαφορές από το βιβλίο της Γ' λυκείου), μεθοδολογίες (εφαρμογές κοινώς), ερωτήσεις και ασκήσεις για εμπέδωση της θεωρίας και interactivity στα σωστά σημεία (ήχοι που εφιστούν την προσοχή στα... ζουμερά κομμάτια της θεωρίας και animation όπου είναι αναγκαίο), ο "Διαφορικός Λογισμός" αποτελεί ένα πολύ καλό βοήθημα για όσους δεν έχουν καλυφθεί από τη δουλειά που γίνεται στο σχολείο και επιθυμούν μία επιπλέον ώθηση. Δεν θα μπορούσε να λείπει ένα τελικό διαγώνισμα με την ολοκλήρωση των θεματικών ενοτήτων, χρήσιμο για να δοκιμάσει ο καθένας τον εαυτό του στο κατά πόσο αφομοίωσε τα όσα διδάχθηκε από τον εκπαιδευτικό τίτλο.

Το μόνο σημείο όπου ο τίτλος επιδέχεται



Πάντως, θα βρείτε πολλά σχήματα...

βελτίωσης είναι στη φιλικότητα προς τον αναγνώστη. Μετά τα εισαγωγικά των συγγραφέων και του εκδότη, ο τίτλος κάνει μια βαθιά βουτιά στην παράγωγο χωρίς την παραμικρή εισαγωγή. Ίσως κάποιοι το θεωρούν περιττό, όμως μία μικρή εισαγωγή (χωρίς περιττά λόγια) για την έννοια της παραγώγου (σε κάθε επιμέρους ενότητα) δεν θα έβλαπτε. Ίσα ίσα θα καθιστούσε τον τίτλο πιο αυτόνομο από το μαθηματικό βιβλίο του σχολείου, αναδεικνύοντας παράλληλα το στόχο του: την αμεσότητα ανεξαρτήτως ηλικίας.

Ο "Διαφορικός Λογισμός" είναι μια αξιέπαινη προσπάθεια που έρχεται να βοηθήσει κυρίως τους μαθητές της Γ' λυκείου (χωρίς να αποκλείει τους υπόλοιπους ως υποψήφιο αγοραστικό κοινό) σε αυτή την -ομολογουμένως- δύσκολη χρονιά. Εξίσου ενδιαφέροντες είναι οι τίτλοι που αναμένεται να κυκλοφορήσουν λίαν συντόμως και εξειδικεύονται στις κατευθύνσεις των δύο τελευταίων τάξεων του λυκείου. Θα υπάρχει παρουσίαση τους σε επόμενα τεύχη. Εν αναμονή μέχρι τότε...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Keystone Software & Consulting
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win 95/98/NT4/2000, 486DX, 12MB RAM για Win95/98 ή 32MB RAM για Win NT4/2000, 4x CD-ROM, 256 χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Keystone Software & Consulting, Υακίνθου 15, 113 64 Αθήνα, τηλ: 8661142
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ.

ΟΔΟΙΠΟΡΙΚΟ ΣΤΙΣ ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΠΟΛΕΙΣ

Κάνετε το γύρο της Ευρώπης... χωρίς εισιτήριο!

Του Σωτήρη Μπέλλου

Μία πολύ ενδιαφέρουσα multimedia εφαρμογή έρχεται από την Despec Multimedia Systems και αφορά σε μία περιήγηση στις μεγαλύτερες ευρωπαϊκές πόλεις. Οι πόλεις που περιλαμβάνονται στο πακέτο είναι -εκτός της Αθήνας- η Ρώμη, η Μαδρίτη, το Παρίσι, οι Βρυξέλλες, το Λονδίνο και το Βερολίνο. Το οδοιπορικό ξεκινάει κάπως "βουβά" και άκομψα, αφού δεν υπάρχει εισαγωγή και



Το βασικό μενού της εφαρμογής.

το πρόγραμμα σας εισάγει απευθείας στο κυρίως menu. Εκεί απεικονίζεται ο ευρωπαϊκός χάρτης και στη θέση των πόλεων που εξετάζονται υπάρχει η αντίστοιχη σημαία της χώρας τους. Με κλικ σε αυτήν μεταφέρεστε σε μία δεύτερη οθόνη από όπου ξεκινάτε την περιήγησή σας. Εδώ θα δοκιμάσετε μία ευχάριστη έκπληξη, αφού οι προσφερόμενες πληροφορίες είναι υπεραρκετές. Κατηγοριοποιούνται σε δύο menu-στήλες μεταξύ των οποίων δίνεται το φωτογραφικό υλικό. Στην αριστερή στήλη υπάρχουν 3 options: ο ταξιδιωτικός οδηγός, το κλίμα και η εκτύπωση. Ο ταξιδιωτικός οδηγός αποτελεί αυτό ακριβώς που δηλώνει



Μαθαίνοντας για το Παρίσι.

το όνομά του: συμπύκνωση ενός ταξιδιωτικού οδηγού-βιβλίου. Θα βρείτε από τις ιστορικές καταβολές της πόλης έως πληροφορίες του τύπου πόσο φιλοδώρημα είναι το πρέπον κατά την πιθανή περιήγησή σας. Ακόμα, υπάρχει ένας ικανοποιητικός κατάλογος από ξενοδοχεία και καταστήματα και γενικά παρέχονται όλες οι πληροφορίες που θα πρέπει να έχει στα υπόψη του ένας ταξιδιώτης. Η δεύτερη επιλογή, ο καιρός, αναλαμβάνει μέσω ενός κατανοητού διαγράμματος να σας ενημερώσει για τον καιρό που επικρατεί στην πόλη κάθε μήνα, έτσι ώστε να γνωρίζετε πάνω κάτω τι θα περιμένετε κατά την επίσκεψή σας (εμ! δεν είναι όλες οι πόλεις... Αθήνες με τον αιώνιο ήλιο!). Η τρίτη επιλογή σάς δίνει τη δυνατότητα εκτύπωσης του κειμένου της αρέσκειάς σας, προφανώς για να το συμβουλεύεστε σε κάποιο ταξίδι σας.

Αν η αριστερή στήλη περιλαμβάνει όλες τις βαρετές, πλην όμως απαραίτητες πληροφορίες για έναν ταξιδιώτη, η δεξιά έχει όλο το "ζουμί". Μέσα από τις επιλογές της θα πληροφορηθείτε για τα μουσεία της πόλης, τα μέρη όπου μπορείτε να πάτε εκδρομές, τις διασημότερες συνοικίες της, τα αξιοθέατα και το πού μπορείτε να ξοδέψετε τα χρήματά σας (κοινώς, τα πατροπαράδοτα ψώνια). Νομίζω ότι δεν θα μπορούσε κανείς καλοπροαίρετος να ζητήσει περισσότερα - τα πάντα ή σχεδόν τα πάντα που αφορούν άμεσα έναν επίδοξο ταξιδιώτη περιέχονται στο CD. Το μοναδικό που δίνει κάπως αρνητική εντύπωση είναι ο σχετικά μικρός αριθμός των πόλεων. Μπορεί οι πόλεις που περιέχονται να είναι όντως οι μεγαλύτερες ή τουλάχιστον οι διασημότερες της Ευρώπης, αλλά υπάρχουν και άλλες με τη δική τους ή ίσως μεγαλύτερη ιστορία. Με μία πρώτη σκέψη οι Πράγα, Βουδαπέστη, Λισαβόνα, Βελιγράδι είναι κατά την προσωπική μου άποψη μέρη που άνετα στέκονται δίπλα στις ήδη υπάρχουσες πόλεις σε οποιαδήποτε ταξιδιωτική λίστα, ενώ αν συμπεριλάβουμε και τη Ρωσία ή τη Σκανδιναβία η Μόσχα και η Κοπεγχάγη είναι κατά πολλούς από τις ομορφότερες πόλεις του κόσμου. Επίσης, η ποιότητα των βίντεο δεν είναι η καλύτερη δυνατή, ενώ λίγο περισσότερο και καλύτερο φωτογραφικό υλικό δεν θα ήταν άσχημο.

Η γενική εντύπωση που αφήνει το πακέτο είναι σίγουρα θετική. Αν μάλιστα κυκλοφορήσει κάποια νεότερη έκδοση με περισσότερες πόλεις (και γιατί όχι όλες τις ευρωπρωτεύουσες, άλλωστε οι προγραμματιστές απέδειξαν ότι μπορούν να το επιτύχουν), φωτογραφίες και πιο πλούσιο ήχο, τότε δίχως αμφιβολία θα πρόκειται για ένα πακέτο άξιο να υπάρχει σε οποιαδήποτε βιβλιοθήκη, ταξιδιώτη ή μη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX, Windows 95/98, 32MB RAM, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ

Αναμφίβολα, ο σκληρός δίσκος είναι από τα πιο σημαντικά εξαρτήματα που απαρτίζουν έναν υπολογιστή, καθώς προσδιορίζει τη συνολική απόδοση του συστήματος. Στο "Πριν αγοράσετε", λοιπόν, του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας παρουσιάζουμε τους σκληρούς δίσκους που αξίζει να αποκτήσει ο χρήστης σε κάθε κατηγορία τιμής και επιδόσεων.

Οι συνταρακτικές εξελίξεις στους σκληρούς δίσκους κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον του αγοραστικού κοινού. Στο παρόν τεύχος επιλέξαμε να παρουσιάσουμε εκείνα τα προϊόντα που προσφέρουν την καλύτερη σχέση τιμής/απόδοση. Αναπόφευκτα, δεν στάθηκε δυνατό να συμπεριλάβουμε μοντέλα με χωρητικότητα μικρότερη των 13GB, που αποτελεί σήμερα τη "χρυσή τομή", δεδομένου ότι το κόστος τους βρίσκεται πολύ κοντά στις μεγαλύτερες κατηγορίες. Ακόμη λοιπόν και αν δεν χρειάζεστε έναν δίσκο των 13GB, πιστεύουμε ότι δεν είναι σώφρον να καταφύγετε στη λύση ενός δίσκου των 8 ή 10GB, αφού η διαφορά στην τιμή ανέρχεται σε μόλις 5.000-10.000 δρχ., ενώ οι επιδόσεις βρίσκονται τις περισσότερες φορές σε σαφώς χαμηλότερα επίπεδα.

Εάν αναζητάτε πολύ καλές επιδόσεις και βάζετε το κόστος σε δεύτερη μοίρα, θα πρέπει να στραφείτε στην αγορά ενός δίσκου με ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό. Από όλα τα μηχανικά χαρακτηριστικά που αφορούν στην αύξηση της απόδοσης, η ταχύτητα περιστροφής των εσωτερικών δίσκων παραμένει το πιο σημαντικό. Με την αύξηση της ταχύτητας περιστροφής αυξάνεται η μεταφορά δεδομένων και μειώνεται το rotational latency (ο χρόνος κατά τον οποίο η κεφαλή περιμένει το προς ανάγνωση σημείο). Η αύξηση της ταχύτητας περιστροφής, βέβαια, συνοδεύεται από διάφορα μειονεκτήματα, όπως αυξημένος ακουστικός θόρυβος, υψηλή κατανάλωση, εκτεταμένες δονήσεις και υπερβολική παραγωγή θερμότητας.



Πρόσφατα, τόσο η Maxtor όσο και η Quantum εγκαινίασαν νέες σειρές σκληρών δίσκων χαμηλού κόστους. Ορισμένα από τα προϊόντα αυτά έχουν ήδη κάνει την εμφάνισή τους στη χώρα μας. Ωστόσο θα σας συμβουλεύαμε να είστε ιδιαίτερα επιφυλακτικοί, καθώς οι επιδόσεις τους, όπως εμφανίζονται από τις εγκυρότερες μετρήσεις, είναι πολύ χαμηλές, ενώ το κόστος τους, τουλάχιστον στην ελληνική αγορά, δεν είναι ανάλογο. Τα χαμηλού κόστους προϊόντα της Maxtor αναγνωρίζονται από το λογότυπο "VL", ενώ της Quantum από το "lct". Μέχρι στιγμής η Maxtor έχει λανσάρει τις σειρές DiamondMax VL 17 και VL 20, ενώ η Quantum τις Fireball lct και lct10. Προσέξτε λοιπόν μη σας "πασάρουν" κάποιο από τα προαναφερθέντα μοντέλα ως αντικαταστάτη ενός αξιόλογου προϊόντος.

Η Maxtor προσφέρει άκρως ανταγωνιστικά προϊόντα σε ορισμένες κατηγορίες. Το κακό είναι ότι στην ελληνική αγορά κυκλοφορούν διάφορες σειρές της εταιρίας, με αποτέλεσμα να προκαλείται σύγχυση. Από τη νεότερη σειρά DiamondMax 6800 (περιλαμβάνει μοντέλα με buffer 2MB και ταχύτητα περιστροφής 5.400 στροφών ανά λεπτό) ξεχωρίζουμε το μοντέλο των 13,6GB (91360U4) που διατίθεται στην εκπληκτική τιμή των 52.500 δρχ. Επίσης, από τη σειρά DiamondMax Plus 6800 (διαθέτει ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό με ίδια λοιπά χαρακτηριστικά) προτείνουμε το μοντέλο της ίδιας χωρητικότητας (91366U4), που απαιτεί μόλις 59.000 δρχ. Προσοχή απαιτείται σε όλους τους δίσκους της Maxtor με χωρητικότητα μικρότερη των 13,6GB, καθώς ενδέχεται να προέρχονται από την παλαιά πλέον σειρά DiamondMax 4320, που προσφέρει εξαιρετικά χαμηλές επιδόσεις και δεν υιοθετεί κανένα νέο τεχνολογικό στοιχείο.



Από τη σειρά DiamondMax Plus 5120, προγενέστερης της DiamondMax Plus 6800, ξεχωρίζει το μοντέλο των 15,3GB (91536U6 με Ultra DMA/66 ή 91536D6 με Ultra DMA/33) που κοστίζει περίπου 63.500 δρχ. Εάν προτιμήσετε το συγκεκριμένο μοντέλο έναντι του προαναφερθέντος από τη σειρά DiamondMax Plus 6800, θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι προσφέρει χαμηλότερες επιδόσεις, αφού περιλαμβάνει buffer μεγέθους 512KB, διαθέτοντας παράλληλα παλαιότερα ηλεκτρονικά και μειωμένη πυκνότητα εσωτερικών δίσκων.

Στη χώρα μας κυκλοφορούν αλλά δύο μοντέλα με ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφές ανά λεπτό και χωρητικότητα 7,5 και 10GB. Τα μοντέλα αυτά να τα αποφύγετε πάση θυσία, καθώς προέρχονται από την παρωχημένη σειρά DiamondMax Plus 2500, που προσφέρει πολύ χαμηλές επιδόσεις και αμφίβολη αξιοπιστία.

Η Quantum διαθέτει τη νέα σειρά σκληρών δίσκων Fireball Plus KX, που προσφέρουν πολύ υψηλές επιδόσεις, δεδομένου ότι χρησιμοποιούν την ταχύτητα περιστροφής των 7.200 στροφών ανά λεπτό. Η εν λόγω σειρά περιλαμβάνει μοντέλα με χωρητικότητες που ξεκινούν από τα 6,8 και φτάνουν τα 27,3GB, ωστόσο, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, στη χώρα μας έχει κάνει την εμφάνισή του μόνο το μοντέλο των 13,6GB. Το εν λόγω μοντέλο διατίθεται στην τιμή των 67.000 δρχ., αποτελώντας αρκετά καλή αγορά για όποιον δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα



στον τομέα των επιδόσεων και θέτει το μέτριο κόστος σε δεύτερη μοίρα. Από την Quantum αποφύγετε την παλαιά σειρά Fireball Plus KA, καθώς προσφέρει δυσανάλογα υψηλό κόστος σε σχέση με τις επιδόσεις και τη χωρητικότητα. Επίσης, δεν προτείνουμε ούτε τους σκληρούς δίσκους της σειράς Fireball CX, καθότι διαθέτουν πολύ χαμηλές επιδόσεις, που δεν ανταποκρίνονται στο όνομα της κατασκευάστριας. Υπενθυμίζουμε ότι η σειρά Fireball CX διαφέρει από τη σειρά Fireball Plus KX στην ταχύτητα περιστροφής, που εντοπίζεται στις 5.400 στροφές ανά λεπτό. Εξυπακούεται ότι, αν βρείτε στην αγορά μοντέλα της προγενέστερης σειράς Fireball CR (υπάρχουν αποθέματα παρ' ότι η παραγωγή τους έχει σταματήσει εδώ και καιρό), θα πρέπει να τα "προσπεράσετε" τάχιστα. Σημειώνουμε ότι όλοι οι IDE σκληροί δίσκοι της Quantum περιλαμβάνουν buffer με χωρητικότητα 512KB.

Η Quantum τίθεται με διαφορά επικεφαλής όσον αφορά στους σκληρούς δίσκους τεχνολογίας SCSI. Τα μοντέλα της σειράς Atlas IV (χαρακτηρίζεται από ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό) είναι μακράν οι καλύτερες επιλογές από πλευράς κόστους/απόδοση για τον επαγγελματία. Ο Atlas IV των 9,1GB κοστίζει 125.000 δρχ., ενώ το μοντέλο των 18,2GB προσφέρεται με 218.000 δρχ. Οποιος, από την άλλη, έχει ανάγκη κορυφαίων επιδόσεων, δεν χρειάζεται να ψάξει μακριά. Η σειρά Atlas 10K της εταιρίας προσφέρει απλησίαστες επιδόσεις από τα ανταγωνιστικά προϊόντα με την ίδια ταχύτητα περιστροφής (10.000 στροφές ανά λεπτό). Το μοντέλο των 9,1GB κοστίζει 176.000 δρχ., ενώ για χωρητικότητα 18,2GB θα χρειαστεί να αποταμιεύσετε 295.000 δρχ.

Η Seagate παράγει έναν σκληρό δίσκο που παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον. Πρόκειται για το μοντέλο ST320430A, που ανήκει στη σειρά Barracuda ATA και προσφέρει χωρητικότητα 20,4GB. Οι επιδόσεις του Barracuda ATA είναι εκπληκτικές, ίδιες σε γενικές γραμμές με αυτές του κορυφαίου Western Digital Expert 273BA και ασύγκριτες σε ορισμένους τομείς με τα αντίστοιχα προϊόντα του ανταγωνισμού (όσα δηλαδή περιστρέφονται με 7.200 στροφές ανά λεπτό). Μοιραία, λοιπόν, όλοι οι ανταγωνιστικοί σκληροί δίσκοι, δηλαδή όσοι έχουν χωρητικότητα 20GB και αντίστοιχη ταχύτητα περιστροφής, μένουν πολύ πίσω. Το μοντέλο ST320430A διαθέτει τη βέλτιστη σχέση τιμής/απόδοση σε σχέση με τα υπόλοιπα της σειράς, αφού μπορείτε να το αποκτήσετε με περίπου 84.500 δρχ., κόστος εξαιρετικά χαμηλό για τον ταχύτερο IDE σκληρό δίσκο της αγοράς.



Από τους υπόλοιπους σκληρούς δίσκους της Seagate και συγκεκριμένα από τη σειρά Medalist (χαρακτηρίζεται από ταχύτητα περιστροφής 5.400 στροφών ανά λεπτό) ξεχωρίζουμε το μοντέλο ST317242A με χωρητικότητα 17,2GB. Το εν λόγω προϊόν κοστίζει μόλις 64.000 δρχ., αλλά προσφέρει πολύ χαμηλές επιδόσεις, οπότε θα προτιμηθεί από αυτούς που βάζουν σε πρώτη μοίρα τη χωρητικότητα. Σημειώνουμε, τέλος, πως όλα τα μοντέλα διαθέτουν buffer μεγέθους 512KB και τη μεγαλύτερη ανοχή σε ισχυρές δονήσεις από κάθε ανταγωνιστικό δίσκο.

Η νέα σειρά Caviar της Western Digital προσφέρει σκληρούς δίσκους εκπληκτικής απόδοσης αναλογικά με την ταχύτητα περιστροφής των 5.400 στροφών ανά λεπτό που χρησιμοποιούν. Εάν, λοιπόν, αναζητάτε σκληρό δίσκο με χωρητικότητα μικρότερη των 13GB, η Western Digital θα πρέπει να είναι μονόδρομος. Από τα προϊόντα της εταιρίας ξεχωρίζει το μοντέλο 136AA, που προσφέρει χωρητικότητα 13,6GB και διατίθεται στην τιμή των 55.000 δρχ. Επίσης, το μοντέλο 205AA, με χωρητικότητα 20,5GB, θα αφαιρέσει μόλις 72.000 δρχ. από το πορτοφόλι σας, ύστερα από την τελευταία σημαντική πτώση τιμής που υπέστη, οπότε συνιστά άριστη αγορά. Για όσους αναζητούν μεγαλύτερο αποθηκευτικό χώρο, σημειώνουμε ότι πρόσφατα έκανε την εμφάνισή του στην αγορά ένα μοντέλο με χωρητικότητα 27,3GB (δεν αναφέρεται στο site της Western Digital), που διατίθεται στην αρκετά δελεαστική τιμή των 94.000 δρχ. Επίσης, κατέφθασε ένα μοντέλο που χρησιμοποιεί εσωτερικούς δίσκους με πυκνότητα 10,2GB (έναντι 6,8GB των υπόλοιπων μοντέλων), προσφέροντας χωρητικότητα 30,7GB στην τιμή των 110.000 δρχ. Το εν λόγω μοντέλο εκτός από κορυφαία χωρητικότητα προσφέρει και υψηλότερες επιδόσεις χάρη στην αυξημένη πυκνότητα των εσωτερικών δίσκων. Σε γενικές γραμμές η νέα σειρά Caviar έχει επιδεχθεί σημαντικές

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ

Ολοι οι κατασκευαστές έχουν αναπτύξει τον τελευταίο χρόνο παρεμφερείς τεχνολογίες για την προστασία των δεδομένων που βρίσκονται στο σκληρό δίσκο. Συγκεκριμένα, συναντάμε δύο ειδών τεχνολογίες, η πρώτη εκ των οποίων προστατεύει τον ίδιο το σκληρό δίσκο από ενδεχόμενα χτυπήματα, οπότε και τα δεδομένα που βρίσκονται μέσα σε αυτόν. Η δεύτερη τεχνολογία στην καλύτερη υλοποίησή της λειτουργεί όταν ο σκληρός δίσκος βρίσκεται σε κατάσταση αδράνειας και σκοπός της είναι να αναγνωρίσει τυχόν προβληματικές περιοχές, να μεταφέρει τα δεδομένα σε ασφαλή σημεία και κατόπιν να απομονώσει ή να επιδιορθώσει τις προβληματικές περιοχές για την αποφυγή απώλειας δεδομένων.

Οι σκληροί δίσκοι της Maxtor (σειρά DiamondMax Plus 5120 και μεταγενέστερες) κάνουν χρήση των επονομαζόμενων τεχνολογιών ShockBlock και MaxSafe. Οι νέοι σκληροί δίσκοι της Seagate περιλαμβάνουν τις τεχνολογίες G-Force και SeaShield. Για την Quantum οι τεχνολογίες αυτές αναφέρονται ως Shock Protection System (SPS) και Data Protection System (DPS). Σημειώνουμε ότι η τεχνολογία DPS επιτρέπει στους χρήστες να ελέγξουν όλες τις ζωτικές λειτουργίες του δίσκου σε χρόνο μικρότερο των 90 δευτερολέπτων. Η Western Digital, τέλος, ονομάζει τις αντίστοιχες τεχνολογίες ως Drive Protection System (DPS) και Data Lifeguard. Το Data Lifeguard αναγνωρίζει αυτόματα, απομονώνει και επισκευάζει τις προβληματικές περιοχές του σκληρού δίσκου για την αποφυγή απώλειας δεδομένων. Παράλληλα αυξάνει την απόδοση μέσω μίας διαδικασίας αυτόματου συντονισμού, που λειτουργεί όταν ο σκληρός δίσκος βρίσκεται σε κατάσταση αδράνειας.

DIRECT MEMORY ACCESS (DMA)

Για να προσφέρουν τις επιδόσεις που υπόσχονται, οι σύγχρονοι σκληροί δίσκοι κάνουν χρήση της τεχνικής DMA. Η εν λόγω τεχνική αναλαμβάνει να μεταφέρει τα δεδομένα από το σκληρό δίσκο απευθείας στην κύρια μνήμη του υπολογιστή μέσω του DMA controller, χρησιμοποιώντας ολόκληρο το εύρος του διαύλου PCI και παρακάμπτοντας τον επεξεργαστή. Πέρα από τις αυξημένες επιδόσεις, η ενεργοποίηση της τεχνικής έχει ως αποτέλεσμα να επιβαρύνεται ελάχιστα ο επεξεργαστής κατά τη μεταφορά δεδομένων έτσι ώστε να μπορεί να ασχολείται με λοιπές διεργασίες.

Η ενεργοποίηση του DMA στα Windows 95/98 πραγματοποιείται από τη σελίδα των ιδιοτήτων (properties) του σκληρού δίσκου. Στην πρώτη έκδοση των Windows 95 θα πρέπει πρώτα να έχουν εγκατασταθεί bus-master drivers, κάτι που δεν ισχύει για τα Windows 98. Στα Windows NT 4.0 η ενεργοποίηση του DMA πραγματοποιείται μέσω του utility "DMAchecki", που περιλαμβάνει η Microsoft στο CD-ROM του Service Pack 3 και όλων των νεότερων εκδόσεων. Στα Windows 2000, τέλος, η ενεργοποίηση πραγματοποιείται αυτόματα. Σημειώνουμε ότι τα ανωτέρω αφορούν στους IDE σκληρούς δίσκους, αφού οι SCSI controllers ενεργοποιούν αυτόματα το εν λόγω χαρακτηριστικό (έτσι, εάν έχετε SCSI δίσκο, δεν θα βρείτε τη σχετική επιλογή στα Windows 95/98).

αναβαθμίσεις σε σχέση με την προγενέστερη που κυκλοφορούσε μόλις πριν από λίγους μήνες, σε τέτοιο σημείο που οι δίσκοι να μην έχουν την παραμικρή σχέση από πλευράς επιδόσεων. Ολα τα μοντέλα της σειράς περιλαμβάνουν πλέον buffer μεγέθους 2MB, έναντι 512KB που διαθέτει η πλειονότητα του ανταγωνισμού. Αυτή είναι ίσως μία από τις σημαντικότερες αιτίες των πολύ υψηλότερων επιδόσεων που επιτυγχάνουν οι νέοι Caviar σε σύγκριση με αντίστοιχα προϊόντα.

Από τη νέα σειρά Expert (χαρακτηρίζεται από ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό) ξεχωρίζουμε τα μοντέλα 136BA και 273BA με χωρητικότητα 13,6 και 27,3GB αντίστοιχα. Το πρώτο κοστίζει 63.000 δρχ., ενώ το δεύτερο φτάνει τις 105.000 δρχ., αντιπροσωπεύοντας παράλληλα τον ταχύτερο IDE σκληρό δίσκο της αγοράς. Μείνετε μακριά από τα μοντέλα Expert των 9 και 18GB, με κωδικούς AC29100 και AC418000 αντίστοιχα, καθώς προέρχονται από την προηγούμενη σειρά Expert που προσφέρει σημαντικά χαμηλότερες επιδόσεις (παρά τη μεγαλύτερη ταχύτητα περιστροφής, είναι συνολικά πιο αργή από τη νέα σειρά Caviar). Αξίζει, τέλος, να σημειωθεί πως όλοι οι σκληροί δίσκοι της σειράς Expert περιλαμβάνουν buffer μεγέθους 2MB.



Σημείωση: Οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ULTRA DMA/66

Στο πρωτόκολλο Ultra DMA/66 ή Ultra ATA/66 που υλοποιούν όλοι οι σύγχρονοι IDE σκληροί δίσκοι έχουμε αναφερθεί εκτενέστερα σε προηγούμενο τεύχος. Το Ultra DMA/66 διπλασιάζει το διαθέσιμο bandwidth μεταξύ του σκληρού δίσκου και του υπολογιστή από τα 33,3MB/s του Ultra DMA/33 στα 66,6MB/s. Ωστόσο, για να γίνει εφικτή η ανωτέρω μεταφορά δεδομένων, απαιτείται ένας νέος, ειδικός τύπος καλωδίου 80 αγωγών (έναντι 40 του κοινού καλωδίου), που αυξάνει την αξιοπιστία του σήματος. Δύο άλλες προϋποθέσεις για τη λειτουργία του Ultra DMA/66 είναι η υποστήριξη από το σύνολο chipset/BIOS, καθώς και από το λειτουργικό σύστημα.

Το Ultra DMA/66 υποστηρίζεται μόνο από τα νέα chipsets i810, i820 και i840 της Intel, καθώς και από μερικά chipsets τρίτων κατασκευαστών. Εχουν κάνει βέβαια την εμφάνισή τους στην αγορά ξεχωριστοί controllers, όπως ο Ultra66 της Promise Technology, καθώς και mainboards που περιλαμβάνουν ενσωματωμένους τέτοιου είδους controllers μαζί με το δημοφιλές chipset AGPset 440BX της Intel.

Η υποστήριξη Ultra DMA/66 θα πρέπει να ενεργοποιείται μόνο όταν είμαστε απολύτως σίγουροι πως το σύστημά μας πληροί τις απαραίτητες προδιαγραφές. Στην αντίθετη περίπτωση, θα πρέπει να απενεργοποιήσουμε το Ultra DMA/66 (μέσω του ειδικού software που συνοδεύει κάθε δίσκο και το οποίο μπορούμε να βρούμε στο Internet), έτσι ώστε να αποφευχθούν ενδεχόμενα προβλήματα συμβατότητας που ενδέχεται να μειώσουν κατακόρυφα την απόδοση. Ανάμεσα στα προβλήματα συμβατότητας με παλαιά mainboards αναφέρονται λειτουργία του δίσκου σε PIO Mode 4 (16,6MB/s) (προσφέρει έως και 50% χαμηλότερες επιδόσεις και καταναλώνει τεράστιο μέρος επεξεργαστικής ισχύος), καθώς και "κολλήματα" στο λειτουργικό σύστημα. Σημειώνουμε ότι η συντριπτική πλειονότητα των σκληρών δίσκων διαθέτει ενεργοποιημένο από το εργοστάσιο το πρωτόκολλο Ultra DMA/66.

Οπως έχουν δείξει επανειλημμένως εγκυρότατες μετρήσεις, το νέο πρωτόκολλο δεν προσφέρει ουσιαστική αύξηση στις επιδόσεις, οπότε μη σπεύσετε να αγοράσετε τον σχετικό controller ή να αντικαταστήσετε το mainboard που διαθέτετε. Τα ανωτέρω βέβαια ισχύουν για το σύστημα του μέσου χρήστη, διότι σε ιδιαίτερα απαιτητικά περιβάλλοντα, όπως αυτό ενός server, η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων μεταξύ του σκληρού δίσκου και του chipset αποκτά άλλη σημασία. Φανταστείτε ένα σύστημα όπου δουλεύουν τέσσερις σκληροί δίσκοι ταυτόχρονα για την αναζήτηση πληροφοριών. Εάν το bandwidth δεν είναι αρκετό ώστε να "βολέψει" και τους τέσσερις δίσκους, είναι επόμενο ότι θα πλήττεται η απόδοση.

ΕΝΑ ΚΛΙΚ ΑΡΚΕΙ...

www.COMPUWeb.gr

ΚΑΝΕΤΕ ΚΛΙΚ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ SITE ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, το οποίο θα βρείτε με:

Νέο look · Νέες δυνατότητες · Νέες ευκαιρίες



Καθημερινός σχολιασμός των σημαντικότερων ελληνικών και διεθνών εξελίξεων στο χώρο της Πληροφορικής, υπεύθυνα και επώνυμα.

Αδιάκοπη ενημέρωση



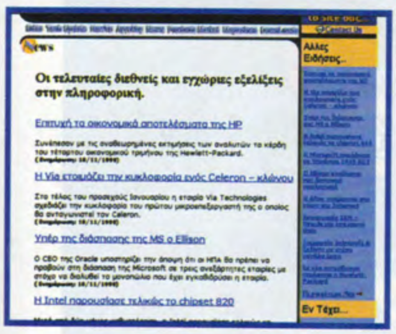
Ο Οδηγός Εταιριών Πληροφορικής σάς επιτρέπει να βρείτε στοιχεία για όλες τις εταιρίες Πληροφορικής στην Ελλάδα.

Δυναμική ψυχαγωγία



Οδηγοί επιβίωσης και χρήσιμες συμβουλές που θα κάνουν την εργασία σας στον υπολογιστή ευκολότερη.

Αποδοτική προβολή



Ενημερωθείτε σήμερα για τα γεγονότα που έλαβαν χώρα τις τελευταίες 24 ώρες στην Ελλάδα και το εξωτερικό και αναζητήστε τις ειδήσεις που έχουν δημοσιευθεί σχετικά με το θέμα το οποίο σας ενδιαφέρει.

Έγκυρη πληροφόρηση

Designed & Hosted by DIGICON

Η (ΕΙ)ΔΙΚΗ ΣΑΣ "ΠΥΛΗ"!!!

USER POWER

ΣΤΑ ΔΟΝΤΙΑ ΤΟΥ... ΔΡΑΚΟΥΛΑ!

Δρακουλίστικα πράγματα συνέβησαν στο φίλο μας Γιώργο, μια και, όπως θα διαπιστώσετε, συνάντησε περίεργα προβλήματα παίζοντας το Dracula στον υπολογιστή του. Το "μενού" αυτού του δεκαπενθήμερου περιλαμβάνει και ορισμένες ενδιαφέρουσες απόψεις που άπτονται του γνωστού θέματος της πειρατείας.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Συχνά παίρνουμε τηλεφωνήματα και επιστολές από αναγνώστες που διαμαρτύρονται γιατί "αγόρασαν το τάδε παιχνίδι πειρατικό και δεν τους τρέχει". Συνήθως η απάντηση είναι, σε διάφορες παραλλαγές, το κλασικό "ας προσέχατε". Ομολογώ, πάντως, ότι δεν θυμάμαι να έχει τύχει ποτέ το φαινόμενο κάποιος αναγνώστης να αναφέρει πως αγόρασε και την πρωτότυπη και την πειρατική version ενός παιχνιδιού και έτρεξε, τελικά, μόνο... η πειρατική! Να όμως που έμελλε να το δουν κι αυτό τα μάτια μας...

"Αγαπητό 'PC Master',

Πρώτα απ' όλα θα ήθελα να σου εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για τη μέχρι τώρα πορεία σου. Και εις ανώτερα. Τον τελευταίο καιρό έχουν ακουστεί πολλές γνώμες σχετικά με την πειρατεία, και όλοι, υπέρμαχοι και μη, παραδέχονται ότι τα αυθεντικά CDs είναι πιο αξιόπιστα. Να λοιπόν και μια διαφορετική άποψη:

Στις 24/12 επισκέφθηκα τη Στουρνάρη και ύστερα από αρκετό καιρό έκανα δώρο στον εαυτό μου δύο παιχνίδια. Ως οπαδός των adventures, λοιπόν, πήρα το AMERZONE και το DRACULA, που τόσο καιρό περίμενα να έρθει στην Ελλάδα. Δοκιμάζοντάς τα στο σπίτι, διαπίστωσα ότι ενώ το AMERZONE έτρεχε κανονικά, το DRACULA έκανε crash πριν ακόμα να φορτώσει το CD!

Το παιχνίδι έδωσα και σε έναν γνωστό (με PII 400, 196MB RAM), στον οποίο έτρεχε κανονικά. Εγώ ό,τι και να έκανα (και πιστέψτε με έκανα πολλά) δεν κατάφερα να το τρέξω. Μπορεί να μη διαθέτω υπολογιστή State Of The Art, αλλά καλύπτω τις απαιτήσεις του παιχνιδιού (P200MMX, 64MB RAM). Και αν αυτό σας φαίνεται περίεργο, ετοιμαστείτε για το χειρότερο...

Δύο μέρες αργότερα δανείστηκα μια πειρατική έκδοση, τη δοκίμασα και έτρεχε χωρίς κανένα πρόβλημα!!! *Το crack του πειρατικού CD αντέγραφε το αρχείο DRACULA.EXE στο dir του παιχνιδιού αντικαθιστώντας το ήδη υπάρχον. Ετσι από τότε τρέχω το παιχνίδι με τα αυθεντικά CDs, αλλά χρησιμοποιώντας το αρχείο του crack!*

Με την επιστολή μου αυτή δεν θα ήθελα σε καμία περίπτωση να περάσω στον κόσμο ότι τα πειρατικά CDs είναι καλύτερα, κάθε άλλο. Το συγκεκριμένο φαινόμενο είμαι σίγουρος ότι είναι η εξαίρεση στον κανόνα και ο σκοπός που σας το μεταφέρω είναι γιατί τέτοιο πράγμα δεν το έχω ξαναδεί (αν και ασχολούμαι κάπου 10 χρόνια με το αντικείμενο) και απλά ήθελα να το μοιραστώ μαζί σας.

Παρ' όλα αυτά θα ήθελα να κάνω και μία παρατήρηση: Για τα δύο αυτά παιχνίδια ξόδεψα 21.200 δρχ. και μόλις άνοιξα τα κουτιά τους διαπίστωσα με απογοήτευση ότι δεν περιείχαν manual! Είχαν ξερά τα CDs με ένα υποτυπώδες δίφυλλο ως εγχειρίδιο. Θα έπρεπε οι εταιρίες που φτιάχνουν παραγωγές τέτοιου βεληνεκούς να φροντίζουν ώστε τα αυθεντικά παιχνίδια να έχουν αυτό το κάτι παραπάνω ώστε να τα προτιμήσει ο κόσμος. Στο κάτω κάτω τα CDs τα έβρισκα (αν ήθελα - το γιατί δεν ήθελα είναι άλλη ιστορία) και πειρατικά. Απογοητεύτηκα πολύ γιατί ανοίγοντας τα κουτιά ήμουν προετοιμασμένος να βουτήξω με τα μούτρα σε πολυσέλιδα manuals. Κρίμα.

Με εκτίμηση,
Γιώργος Ν.
Καλλιθέα

ΥΓ.: Με την ευκαιρία θα ήθελα να δώσω ένα



μεγάλο μπράβο στις γαλλικές εταιρίες που συνεργάστηκαν για να φτιάξουν παιχνίδια όπως το Dracula και το Amerzone, τα οποία δίνουν νέα ώθηση στο χώρο των adventures."



Φίλε Γιώργο,

Ειδικά με το Dracula κάτι περίεργο πρέπει να συμβαίνει. Η αλήθεια είναι πως δεν έχουμε μέχρι στιγμής άλλα παράπονα από αναγνώστες πέρα από τα δικά σου. Πρέπει όμως να σημειώσω ότι η Beacon Multimedia, η εταιρία που αντιπροσωπεύει το Dracula στην Ελλάδα, μας είχε στείλει αρκετό καιρό πριν να κυκλοφορήσει επίσημα το παιχνίδι δύο CD-ROMs με τη final version, τα οποία έκαναν crash αμέσως μετά το τέλος της εισαγωγής (τα δοκιμάσαμε σε τέσσερις διαφορετικούς υπολογιστές και παντού παρουσιαζόταν ακριβώς το ίδιο πρόβλημα)! Δεν ξέρω αν αντιμετώπισες κι εσύ αυτά τα συμπτώματα, πάντως θα ψάξουμε περαιτέρω το θέμα και θα σε ενημερώσουμε, πιθανότατα στο επόμενο τεύχος, εάν βρούμε κάτι ύποπτο στην έκδοση που κυκλοφορεί πλέον κανονικά στα καταστήματα ή εάν χρειάζεται κάποιο patch. Προσωπικά πολύ φοβάμαι ότι φταίει κάποια ασυμβατότητα με ορισμένες εκδόσεις του DirectX.

Οσο για τα manuals, παλιά ήταν ένα από τα μεγάλα όπλα που είχαν οι εταιρίες στον αγώνα κατά της πειρατείας, μια και πολλά από αυτά αποτελούσαν πραγματικά έργα τέχνης που σε παρακινούσαν να αγοράσεις το παιχνίδι πρωτότυπο για να τα έχεις στην κατοχή σου. **Σήμερα, στην πλειονότητά τους δεν είναι παρά φυλλάδια μιας χρήσης, γραμμένα στο πόδι.** Τι κρίμα...

Για το τέλος, δυο λόγια από έναν συντάκτη του περιοδικού, τον Ηλία Μαραγκάκη, ο οποίος, ευαισθητοποιημένος καθώς είναι στο ζήτημα της πειρατείας, θέλησε να εκφράσει κάποιες προσωπικές απόψεις τις οποίες και σας μεταφέρουμε:

"Παρακολουθώντας πολλές από τις απόψεις που τέθηκαν σε αυτές τις σελίδες γύρω από το ζήτημα της πειρατείας λογισμικού, εντυπωσιάστηκα από το γεγονός ότι δεν αναλύθηκε ένας από τους βασικότερους παράγοντες που οδηγούν στην απόκτηση παράνομου λογισμικού. Αυτός δεν είναι άλλος από την επιθυμία του καταναλωτή να είναι σίγουρος πως, όταν δώσει ένα χρηματικό ποσό για να αποκτήσει ένα προϊόν, αυτό ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του. Ετσι, όταν κάποιος θέλει να αποκτήσει π.χ. ένα παιχνίδι και πρέπει να δαπανήσει 12.000 δρχ. ή και περισσότερα, επιθυμεί το παιχνίδι να ανταποκρίνεται όχι μόνο στα χαρακτηριστικά που διαφημίζει η εταιρία, αλλά κυρίως στις προσωπικές ψυχαγωγικές ανάγκες του. ***Δυστυχώς, στην Ελλάδα η απόκτηση ενός παιχνιδιού είναι μονόδρομος, αφού συχνά ισχύει το 'ύστερα από την απομάκρυνση από το ταμείο δεν γίνονται δεκτές οι επιστροφές'.*** *Ομως ένα παιχνίδι ή οποιοδήποτε πρόγραμμα δεν είναι μία καφετιέρα ή ένα κινητό που έχει συγκεκριμένα και γενικώς αποδεκτά τεχνικά χαρακτηριστικά, αλλά ένα προϊόν του οποίου η ποιότητα είναι υποκειμενική. Επίσης, για να εκτιμηθεί η αξία του λογισμικού δεν αρκεί η ανάγνωση των χαρακτηριστικών του στη συσκευασία, αλλά απαιτείται η ενασχόληση αρκετών ωρών. Βέβαια, τα καταστήματα που πωλούν παιχνίδια δεν φαίνεται να έχουν αναγνωρίσει αυτό το βασικό ειδοποιό στοιχείο, με αποτέλεσμα να απαιτούν να αγοράζουμε 'τυφλά' ένα παιχνίδι καταβάλλοντας ταυτόχρονα ένα σημαντικό χρηματικό ποσό. Η κατάσταση θα ήταν πολύ διαφορετική εάν ο καταναλωτής είχε τη δυνατότητα να δοκιμάσει το λογισμικό για κάποιες μέρες (όπως συμβαίνει στις ΗΠΑ) και, εφόσον δεν μείνει ευχαριστημένος, να το επιστρέψει. Είναι σίγουρο πως σε αυτή την περίπτωση δεν θα υπήρχε ενδοιασμός για την αγορά οποιουδήποτε παιχνιδιού, ενώ το πειρατικό λογισμικό θα περιοριζόταν στο ελάχιστο. Πολλοί βέβαια θα διαφωνήσουν λέγοντας πως με αυτό τον τρόπο και με τη διάδοση των CD-Rs οι αντιγραφές θα 'πάνε σύννεφο'. Ομως δεν θα πρέπει να ξεχνάμε πως οι πειρατές λογισμικού έχουν τα δικά τους κανάλια διανομής και δεν περιμένουν από το κατάστημα 'X Computers' για να αντιγράψουν. Η παραπάνω λύση, όσο και εάν φαίνεται οικονομικά παρακινδυνευμένη, είναι απόλυτα λογική και χρόνια δοκιμασμένη σε άλλες χώρες, το μόνο που χρειάζεται είναι αποφασιστικότητα για τον περιορισμό της πειρατείας από τη μεριά των εμπόρων, κάτι που όπως φαίνεται προς το παρόν μάλλον δεν υπάρχει.*

Ηλίας Μαραγκάκης

emaragaki@hotmail.com"

Η κατάσταση θα ήταν πολύ διαφορετική εάν ο καταναλωτής είχε τη δυνατότητα να δοκιμάσει το λογισμικό για κάποιες μέρες (όπως συμβαίνει στις ΗΠΑ) και, εφόσον δεν μείνει ευχαριστημένος, να το επιστρέψει. Είναι σίγουρο πως σε αυτή την περίπτωση δεν θα υπήρχε ενδοιασμός για την αγορά οποιουδήποτε παιχνιδιού, ενώ το πειρατικό λογισμικό θα περιοριζόταν στο ελάχιστο.

Εμείς, από την πλευρά μας, θα συμφωνήσουμε με την πρόταση του Ηλία και ελπίζουμε το ίδιο να κάνουν ολοένα περισσότερα καταστήματα (ήδη υπάρχουν κάποια που διαθέτουν προς επίδειξη αντίτυπα των παιχνιδιών και προγραμμάτων). Μην ξεχνάτε, όμως, πως χωρίς τη δική μας πίεση δεν πρόκειται να γίνει τίποτα - γι' αυτό όταν μπαίνετε σε ένα κατάστημα, να αφήνετε τις ντροπές και τις αναστολές και να ζητάτε να δοκιμάζετε πριν να αγοράσετε. Εξάλλου τα ωραία σας λεφτά θα δώσετε, δεν θα σας κάνουν καμιά χάρη...

ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΕΓΚΩΜΙΟΝ

Τι θα πρέπει να χρησιμοποιούμε; Την καθιερωμένη αγγλική ορολογία ή την ελληνική αντίστοιχη έκφραση; Οι περισσότεροι θα προτιμήσετε το πρώτο, ίσως όμως ήρθε ο καιρός να ασχοληθούμε και με το δεύτερο.

Η ελληνική γλώσσα είναι η κληρονομιά μας. Δεν είναι τυχαίο που πολλοί θεωρούμε Ελληνα αυτόν που μιλά καλά ελληνικά, χωρίς να γνωρίζουμε τον τόπο καταγωγής του. Ωστόσο, στο χώρο των υπολογιστών η γλώσσα μας έχει παραμεριστεί, δίνοντας τη θέση της σε, ως επί το πλείστον, αγγλόφερτες εκφράσεις, γεγονός που εκνεύρισε ιδιαίτερα τον αναγνώστη του οποίου η επιστολή ακολουθεί. Θέλω να τονίσω ότι μέσα από τη στήλη αυτή έχει θιγεί ξανά το θέμα, από εντελώς διαφορετική όμως σκοπιά. Διαβάστε όμως πρώτα την επιστολή και τα λέμε αργότερα.

"Αγαπητέ Master, γεια σου.
Με λένε Βασίλη, είμαι 28 χρονών (αισίως!) και ένας από τους παλιότερους αναγνώστες του περιοδικού σου (όντας παλιός Pixelάς άρχισα να το διαβάζω από το 1990 που αγόρασα το πρώτο μου ΧΤ). Μέχρι τώρα δεν σου έχω ξαναγράψει, αφού πολλά από τα θέματα που με απασχολούσαν τα κάλυπτες είτε εσύ ο ίδιος είτε οι αναγνώστες σου, που πραγματικά πολλές φορές με εντυπωσιάζουν με τα γράμματά τους.
Αιτία για να γράψω αυτό το γράμμα είναι ένα θέμα που, αν και πάρα πολύ σημαντικό, δεν έχει απασχολήσει το περιοδικό σχεδόν καθόλου. Πρόκειται για το θέμα της γλώσσας, κυρίως στο χώρο της Πληροφορικής που μας ενδιαφέρει, αλλά και γενικότερα.
Αφορμή για να αποφασίσω να στρωθώ στον υπολογιστή και να αρχίσω να γράφω ήτανε τα περίφημα 'trojans' που εσχάτως έχουν γίνει πολύ του συρμού. Βέβαια, κατά καιρούς έχω ακούσει διάφορα (μπορεί και χειρότερα) που με έχουν κάνει να βγω από τα ρούχα μου, αλλά αυτό το τελευταίο ήταν η σταγόνα που έκανε το ποτήρι να ξεχειλίσει.
Λοιπόν, για να δούμε τι είναι αυτό το 'trojan'. Πρόκειται για την αγγλική μετάφραση του δούρειου ίππου όπως τον ξέρουμε από τον Ομηρο εδώ και μερικές χιλιάδες χρόνια. Δυο λόγια για το 'δούρειος' γιατί αξίζει πραγματικά τον κόπο. Οταν λοιπόν αυτός ο ανυπέρβλητος δάσκαλος των Ελλήνων (και όχι μόνο) περιέγραφε το γνωστό άλογο με το οποίο οι Ελληνες άλωσαν την Τροία, διάλεξε αυτή τη λέξη. Η εξήγηση είναι απλή. Το 'δούρειος' είναι παράγωγο της λέξης 'δόρυ'. Μόνο που η τελευταία εκτός απ' τη γνωστή σήμερα σημασία της (το πολεμικό όπλο) σημαίνει και κάτι άλλο (και μάλιστα αυτή είναι η κύρια έννοιά της): το μεγάλο ξύλο, το κοντάρι, τη σανίδα κ.λπ. Το λογοπαίγνιο είναι σαφές. Ο δούρειος ίππος είναι ένα άλογο κατασκευασμένο από ξύλο (όπως και ήταν), αλλά ταυτόχρονα και ένα άλογο που σχετίζεται με τα δόρατα (τα όπλα)! Οποιος μπορεί να φανταστεί πιο ταιριαστή λέξη, σε οποιαδήποτε γλώσσα του κόσμου για να περιγράψει το άλογο αυτό ας μου το πει.
Οταν λοιπόν οι Αγγλοσάξονες μετέφρασαν αυτά τα πράγματα στη γλώσσα τους, δεν ασχολήθηκαν ή δεν μπόρεσαν (πολύ μικρή σημασία έχει αυτό) να βρουν κάτι ανάλογο και έτσι περιορίστηκαν στο απείρως φτωχότερο νοηματικά Trojan Horse - Τρωικός Ιππος.
Αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει ένα θαυμάσιο παράδειγμα για το πόσο όμορφη είναι η ελληνική γλώσσα, αλλά δυστυχώς είναι και κάτι πολύ παραπάνω. Βλέπετε, κάποιοι ξένοι σήμερα γνωρίζουν και τιμούν την ελληνική παράδοση πολύ περισσότερο από κάποιους Ελληνες και έτσι διάλεξαν τον όρο trojan για να περιγράψουν αυτά τα γνωστά, ύπουλα προγραμματάκια που 'αλώνουν' κατά κάποιον τρόπο τους υπολογιστές μας. Ο παραλληλισμός είναι πράγματι επιτυχής. Αλλά τι μπορείς να πεις για αυτούς τους Ελληνες που δεν κάνουν ούτε στο ελάχιστο χρήση του νοητικού οργάνου τους (του μυαλού τους δηλαδή) και απλά αναμασούν αυτό το trojan για να περιγράψουν τα εν λόγω προγράμματα, χρησιμοποιώντας έτσι μια κακή μετάφραση και όχι το πρωτότυπο; Τόσο δύσκολο τους είναι να φανταστούν την αντίστοιχη ελληνική λέξη;
Χρησιμοποιείται πολύ η δικαιολογία ότι σε πολλά πράγματα στην Πληροφορική δεν υπάρχει αντίστοιχη ελληνική λέξη και έτσι η μετάφραση διάφορων όρων είναι προβληματική. Αυτό με βρίσκει κάθετα αντίθετο (και θα μπορούσα να εξηγήσω γιατί), αλλά τουλάχιστον αποτελεί μια πειστική δικαιολογία. Αλλά αν αυτό ισχύει για κάποιους όρους, πόσο μπορεί να ισχύει για άπειρους άλλους όρους όπως τα: printer, monitor, processor, memory, adventure, game, unit, simulator, user κ.λπ., των οποίων η μετάφραση στα ελληνικά είναι σχεδόν προφανής και πλέον συχνή, ώστε να την καταλαβαίνουν όλοι. Και πόσο μπορεί να ισχύει για το trojan που μόλις ανάφερα; Αν κάποιος πιστέψει πως αυτό είναι μια μεμονωμένη περίπτωση, κάνει μεγάλο λάθος. Λέξεις, μνημεία απίστευτης κακογουστιάς, όπως οι strategy, athletic, programming, graphics, music, electronic, alpha, beta, gamma, synthesis (συνήθως μαζί με το wavetable), system, micro, character κ.λπ. (αυτές ήταν μόνο μερικές που πρόχειρα τώρα μου έρχονται στο μυαλό) μας κατακλύζουν καθημερινά από παντού.
Μήπως είναι και αυτές δύσκολο να "μεταφραστούν" στη γλώσσα μας; Να με συγχωρείτε αλλά μου είναι εντελώς αδύνατο να φανταστώ και πολύ περισσότερο να δεχθώ την οποιαδήποτε δικαιολογία για αυτά τα πράγματα. (...)
Καταλαβαίνω ότι όλα αυτά τα θέματα είναι τεράστια και εγώ με αυτό το γράμμα ίσα που τα άγγιξα. Ο σκοπός μου όμως ήταν να προσπαθήσω να σας ευαισθητοποιήσω λίγο και όχι να γράψω δοκίμια. Αλλωστε υπάρχουν άλλοι ειδικότεροι από εμένα για να το κάνουν αυτό. Ελπίζω, πάντως, να έγινε αντιληπτό ότι δεν προσπάθησα με αυτό το γράμμα να θίξω συγκεκριμένα άτομα ή να το παίξω έξυπνος. Πιθανόν να έχει αρκετά ορθογραφικά και άλλα λάθη, κατάλοιπα της κρατικής εκπαίδευσης της οποίας την ποιότητα είχαμε την τύχη να γνωρίσουμε από κοντά οι περισσότεροι. Το θέμα λοιπόν δεν είναι πόσο καλοί είμαστε ως άτομα, αλλά τι κάνουμε για να βελτιωθούμε και πόσο τελικά σεβόμαστε αυτά που μας δόθηκαν από τους προηγούμενους.
Ελπίζω να δημοσιεύσεις τουλάχιστον κάποιο τμήμα του γράμματος αυτού, όχι γιατί έχω το ψώνιο να δω το όνομά μου δημοσιευμένο, αλλά γιατί πιστεύω ότι το θέμα του πρέπει να απασχολήσει το περιοδικό. Θα ήταν ευχής έργο να ξεκίναγε έτσι μια συζήτηση για τέτοιου είδους θέματα για να δούμε πώς σκέφτονται και οι υπόλοιποι. Δεν είναι κάτι που θα επιδιώξω (η συγγραφή γραμμάτων προς τα περιοδικά δεν ήταν ποτέ αγαπημένη μου συνήθεια), αλλά αν είναι απαραίτητο ίσως ξαναεπέμβω.
Οπως και να έχει, ένα μεγάλο ευχαριστώ τόσο για την πιθανή φιλοξενία όσο κυρίως για την καλή παρέα που μου κρατάτε όλοι

σας όλα αυτά τα χρόνια. Υστερα από τόσα χρόνια σας αισθάνομαι σαν φίλους και ας μην έχουμε γνωριστεί ποτέ από κοντά. Επίσης, αν μπορείς, δώσε πολλά χαιρετίσματα στον Ανδρέα Τσουρινάκη, τον οποίο παρακολουθώ ανελλιπώς από το πρώτο του άρθρο στο 'Pixel' και τον οποίο εκτιμώ απεριόριστα. Είναι αυτός που μας έμαθε τα παιχνίδια περιπέτειας (adventure), αφού πριν από αυτή η λέξη απλά δεν υπήρχε στο λεξιλόγιό μας.
Με πολλούς φιλικούς χαιρετισμούς,
Παπαντωνίου Βασίλης"

Ανέκαθεν είχα μια ιδιαίτερη ευαισθησία στην ελληνική γλώσσα, τον ελληνικό πολιτισμό και τις ελληνικές παραδόσεις και αυτό νομίζω ότι είναι έκδηλο στα κείμενα που έχω γράψει μέχρι σήμερα. Οτι με έχει απασχολήσει πολλές φορές η χρήση της αγγλικής ορολογίας των υπολογιστών στη γλώσσα μου δεν θα το αρνηθώ. Ούτε όμως θα αρνηθώ το γεγονός ότι, στις περισσότερες περιπτώσεις, χρησιμοποιώ αυτή την ξενόφερτη ορολογία χωρίς... τύψεις συνειδήσεως. Τούτο διότι πολλές φορές η ελληνική μετάφραση δεν περικλείει -κατά τη γνώμη μου- όλα τα πράγματα που εννοούμε λέγοντας τον αγγλικό όρο. Ισως επειδή η ελληνική "μετάφραση" δεν έχει ακόμα καθιερωθεί στο μυαλό των κομπιουτεράδων. Για παράδειγμα, το "παιχνίδι περιπέτειας" δεν φέρνει στο μυαλό μου όλα αυτά που θέλω να πω με τον όρο "adventure game". Είναι χαζό, αν το καλοσκεφθείς, αλλά έτσι είναι.
Δεν κάνω λόγο για απλές λέξεις-όρους όπως οι printer, monitor, processor, memory, game, unit, simulator, user που αναφέρει ο Βασίλης, καθώς αυτές έχουν ήδη καθιερωθεί στο μυαλό των χρηστών ως εκτυπωτής, οθόνη, επεξεργαστής, μνήμη, παιχνίδι, μονάδα, εξομοιωτής και χρήστης αντίστοιχα. Μπορείς άνετα να χρησιμοποιήσεις την ελληνική λέξη χωρίς κανένας να σε κοιτάξει περίεργα. Τα δύσκολα αρχίζουν όταν οι έννοιες γίνονται πολύπλοκες και εκεί χρειάζεται ομαδική δουλειά, με σημαντική βοήθεια από την πλευρά της πολιτείας. Χρειάζεται στενή συνεργασία κομπιουτεράδων (αλλά "κομπιουτεράδων", όχι "στελεχών Πληροφορικής") και φιλολόγων έτσι ώστε το αποτέλεσμα να ανταποκρίνεται στην έννοια που προσπαθεί να περιγράψει αλλά και να γίνει, τελικά, ευρέως αποδεκτό από την κοινότητα των χρηστών υπολογιστών. Δεν μπορεί να δεχθεί ο καθένας μια ουρανοκατέβατη μετάφραση που ουδεμία σχέση έχει με την πραγματικότητα. Να μην αναφερθώ πάλι στο χτυπητό παράδειγμα του "ενδοπροσωπείου" που είχε δημοσιευθεί κάποτε ως απόδοση του αγγλικού "interface" και γελάσει κάθε πικραμένος.
Η καλύτερη προσπάθεια μέχρι στιγμής για τον εξελληνισμό της ξενικής ορολογίας των υπολογιστών έχει γίνει από τον ΟΤΕ και του αξίζει ένα μεγάλο "Μπράβο" για την πρωτοβουλία του αυτή. Ωστόσο, παρ' όλο που έχει περάσει καιρός από την ολοκλήρωση αυτής της προσπάθειας (η οποία, σημειωτέον, κράτησε αρκετά χρόνια) δεν έδωσε τα αναμενόμενα -πιθανώς- αποτελέσματα. Δεν έχω ακούσει κανέναν να λέει το bit "δυφίο" ή "διφίο", αν και η λογική δημιουργίας αυτού του όρου ήταν παρόμοια με αυτήν του "bit" (BInary digiT = bit, ΔΥαδικό ψηΦΙΟ = δυφίο). Γιατί; Ποιος ξέρει... Ισως ο ΟΤΕ δεν υποστήριξε τόσο θερμά όσο θα έπρεπε το δημιούργημά του. Ισως δεν μάζεψε στο ίδιο τραπέζι τους κατάλληλους ανθρώπους. Ισως δεν το διαφήμισε αρκετά. Ισως θα έπρεπε να εκδώσει σε συνδυασμό με την πολιτεία το "Επίσημο λεξικό της ορολογίας της Πληροφορικής". Δεν ξέρω, δεν μπορώ να ξέρω. Το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Αλλωστε, είναι πιο εύκολο να λέμε "δεκαεξάμπιτος" παρά "δεκαεξαδίφιος"...
Η ανάγκη βοήθειας από εξειδικευμένους ανθρώπους της πολιτείας γίνεται πιο έντονη όταν φθάνουμε σε έννοιες που είναι πολύ συγγενικές μεταξύ τους. Για παράδειγμα, multiprocessing, multitasking, multithreading. Και μη μου μιλήσετε για πολυνηματική επεξεργασία, γιατί θα μου λυθεί το άντερο.
Α! Και για να μη νομίσει ο φίλος Βασίλης ότι τον ξέχασα: Πράγματι, το Trojan μπορούμε άνετα να το μεταφράσουμε ως "Δούρειο" - πόσοι θα μας καταλάβουν όμως;

PC CINEMA

Η εισβολή των υπολογιστών στην έβδομη τέχνη είναι ένα αδιαμφισβήτητο γεγονός. Τα εφέ στον κινηματογράφο είναι η πρώτη μεγάλη εφαρμογή των δυνατοτήτων των γραφικών των υπολογιστών.

Πριν από τους υπολογιστές, τα "ειδικά εφέ" στις κινηματογραφικές ταινίες περιορίζονταν σε προσεκτικά (ή και όχι τόσο προσεκτικά) σχεδιασμένες μινιατούρες, μάσκες και τρικ της κινηματογραφικής κάμερας (slow motion, φίλτρα κ.λπ.). Από τότε όμως που οι υπολογιστές "είπαν να βάλουν ένα χεράκι", το σκηνικό έχει αλλάξει άρδην, δίνοντας ταινίες όπως το "Matrix" και το "Jurassic Park". Το γεγονός αυτό επισημαίνει και ο φίλος αναγνώστης, του οποίου η επιστολή ακολουθεί.

"Πολυαγαπημένο και ξακουστό 'PC Master', Γράφω για να θίξω ένα θέμα που δημοσιεύτηκε στο τεύχος 111. Το θέμα αυτό είναι η σχέση υπολογιστή/κινηματογράφου. Πολύ σωστά, όπως αναφέρει ο κύριος Αλευρίτης, έχουν δημιουργηθεί ταινίες βασισμένες στον κόσμο των υπολογιστών, είτε αυτά είναι τα παιχνίδια είτε η σκληρή πραγματικότητα. Ομως τα τελευταία χρόνια έχω παρατηρήσει ότι χρησιμοποιούνται από ταινίες οπτικά εφέ (visual fx) που έχουν πρωτοεμφανιστεί σε παιχνίδια! Ποιος δεν έχει δει την ταινία που σάρωσε φέτος, 'The Matrix'; Οσοι την έχουν δει θα παρατήρησαν τη στιγμή που ο χρόνος μοιάζει να παγώνει και η κάμερα κινείται μόνη της μέσα στο χώρο, περιστρεφόμενη κυρίως γύρω από το πρόσωπο που εστιάζει. Κάπου δεν έχετε ξαναδεί το ίδιο πράμα; Για να σας βοηθήσω λίγο, σας λέω ότι το έχετε δει στο replay του FIFA! Ναι, όσο περίεργο και αν σας φαίνεται, δοκιμάστε να φορτώσετε ένα replay, επιλέξτε το free camera και μετακινήστε τη με το mouse! Το ίδιο εφέ έτσι; Μπορείτε να το δείτε και στο intro του FIFA 2000 όσοι το έχετε. Δεν είναι το μόνο παράδειγμα που μπορώ να δώσω. Το φιξάρισμα της κάμερας σε ένα μέλος του σώματος (συνήθως το κεφάλι) δεν σας θυμίζει λίγο Tomb Raider; Το Lost Eden το θυμάστε (τα σχόλια περιττεύουν); Με λίγο ακόμα ψάξιμο θα βρείτε πολλά τέτοια παραδείγματα. Το συμπέρασμα, λοιπόν, είναι ότι όσο εξελίσσονται τα παιχνίδια, άλλο τόσο θα εξελίσσεται και ο κινηματογράφος, αφού όπως είπαμε το ένα δανείζεται από το άλλο και το αντίστροφο. Είθε ο κινηματογράφος και τα παιχνίδια να μας συντροφεύουν μαζί και τον επόμενο αιώνα!
Φιλικά,
Μπάρλ ις Θοδωρής
-Rayman-"

PC

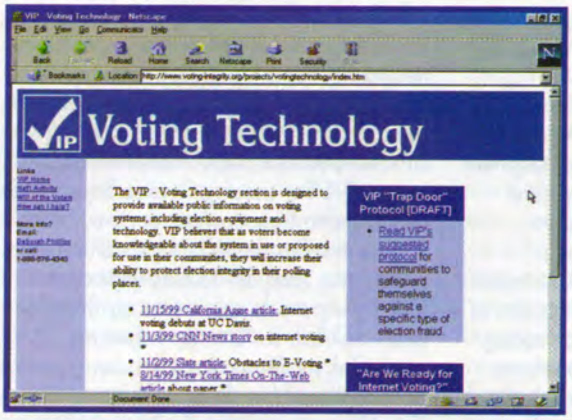
Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΕΚΛΟΓΕΣ
Σκηνές από το μέλλον;

Μπορεί η τεχνολογία να αυτοματοποιήσει την εκλογική διαδικασία; Μπορούν οι υπολογιστές να συμβάλουν στο μεγαλύτερο εκδημοκρατισμό των κοινωνιών μας; Μπορούν να ευαισθητοποιήσουν περισσότερους ανθρώπους; Κάποιοι ήδη απαντούν θετικά σε αυτά τα ερωτήματα.

Η σκέψη για τη διεξαγωγή των εκλογών μέσω του Internet δεν είναι καινούρια στην πολιτική πρακτική. Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι μια τέτοια κίνηση θα ήταν προς όφελος της δημοκρατίας, διότι η νέα τεχνολογία θα διευκόλυνε τη μαζική κινητοποίηση των πολιτών. Επίσης, υποστηρίζεται ότι η τεχνολογία θα μπορούσε να συμβάλει προς την κατεύθυνση της μαζικότερης έκφρασης γνώμης (για διάφορα ζητήματα) από τους πολίτες. Η ψήφος, δηλαδή, θα μπορούσε να είναι πιο σύνθετη, να δίνει απαντήσεις σε γενικότερα θέματα (όπως στο αν πρέπει να καταργηθεί η θανατική ποινή) και όχι να περιορίζεται στην απλή επιλογή ενός εκ των κομμάτων που προσφέρονται να κυβερνήσουν για λογαριασμό μας.

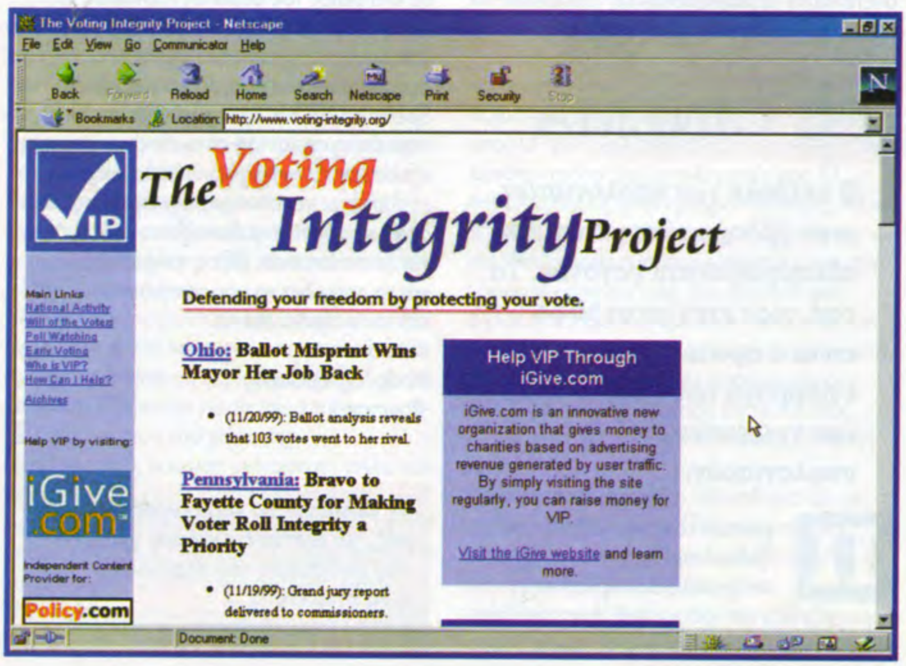


Ηδη τα δύο κόμματα των Η.Π.Α. έχουν αρχίσει τις διαδικασίες εκλογής του υποψήφιου προέδρου τους για τις επικείμενες εθνικές εκλογές και στην προσπάθειά τους να ευαισθητοποιήσουν περισσότερο κόσμο εξετάζουν σοβαρά το ενδεχόμενο των ηλεκτρονικών εσωκομματικών εκλογών.

Στην Αριζόνα των Η.Π.Α. το Δημοκρατικό Κόμμα έχει καταρτίσει ειδικό σχέδιο για τη διεξαγωγή "ηλεκτρονικών" (εσωτερικών) εκλογών παράλληλα με τη συμβατική ("χάρτινη") διαδικασία. Οσοι ψηφοφόροι έχουν εγγραφεί από πριν στους ειδικούς καταλόγους θα μπορούν να ψηφίσουν μέσω ενός PC είτε από το σπίτι τους είτε από τα διάφορα εκλογικά κέντρα (χρησιμοποιώντας ένα κωδικοποιημένο password). "Η νέα μέθοδος ψηφοφορίας θα φέρει τους νέους και τους μεγαλύτερους ψηφοφόρους στο κόμμα" δήλωσε ο πολιτικός διευθυντής των Δημοκρατικών στην Αριζόνα και συνέχισε: "Η on-line ψηφοφορία θα ενθαρρύνει την αυξημένη συμμετοχή και θα φέρει περισσότερο κόσμο στη δημοκρατική διαδικασία".

Για τις εσωτερικές επίσης εκλογές του Ρεπουμπλικανικού Κόμματος στην Αλάσκα υπάρχουν αντίστοιχες σκέψεις για την εκλογική αναμέτρηση. Οι σκέψεις αυτές πηγάζουν κυρίως από την ίδια τη δομή της "παγωμένης" αυτής πολιτείας των Η.Π.Α. Τούτο διότι η έκταση είναι τεράστια και οι μετακινήσεις εξαιρετικά δυσχερείς (αφού δεν υπάρχουν καν δρόμοι). Με τη χρήση της νέας τεχνολογίας ίσως να γίνει δυνατή η επικοινωνία και τελικά η ψηφοφορία χωρίς να απαιτείται η μετακίνηση. Αντίστοιχα σχέδια και σκέψεις υφίστανται και σε πολλές άλλες πολιτείες της Αμερικής, όπως η Καλιφόρνια, η Ουάσινγκτον και η Φλόριντα. Ακόμη και ο στρατός έχει τέτοια σχέδια, με την προοπτική στις εκλογές του Νοεμβρίου να ψηφίσουν online περίπου 350 στρατιώτες που βρίσκονται μακριά από τη χώρα τους.

Πέρα όμως από τις αισιόδοξες αυτές προτάσεις, έχουν ήδη αρχίσει να ακούγονται κάποιες φωνές ολίγον τι πιο σκεπτικιστικές. Η Deborah Phillips, πρόεδρος της οργάνωσης Voting Integrity Project, φοβάται ότι οι on-line εκλογές θα περιθωριοποιήσουν τους ψηφοφόρους που βρίσκονται εκτός της τρέχουσας δημογραφικής υπόστασης του Διαδικτύου, δηλαδή όσους δεν είναι νέοι, λευκοί, με υψηλό μορφωτικό επίπεδο και υψηλό εισόδημα. "Είναι πιθανόν" λέει η Phillips "ότι ένα συγκεκριμένο τμήμα του αμερικανικού πληθυσμού, το οποίο αισθάνεται πιο άνετα με το Διαδίκτυο, να καταλήξει να ψηφίζει πιο μαζικά. Λοιπόν, μαντέψτε! Αυτό λέγεται σχεδιασμένη διαχείριση του εκλογικού αποτελέσματος."







Από την άλλη, η Phillips είναι εξαιρετικά επιφυλακτική όσον αφορά στην ασφάλεια οποιουδήποτε συστήματος ηλεκτρονικής επικοινωνίας. Είναι πολύ πιθανό το σύστημα να δεχτεί επίθεση από hackers (από όλον τον κόσμο), γεγονός που καθιστά αναξιόπιστη την εκλογική διαδικασία. Σε αυτήν την άποψη, οι υποστηρικτές των on-line εκλογών ανταπαντούν ότι τα passwords που θα δίνονται από πριν, καθώς και εξελιγμένα συστήματα επιβεβαίωσης της ταυτότητας του χρήστη είναι πιο ασφαλή από το χαρτί. Για παράδειγμα, η εταιρία VoteHere.net, η οποία έχει διεξαγάγει δοκιμαστικές ηλεκτρονικές εκλογές σε διάφορες τοποθεσίες, υποστηρίζει ότι το σύστημα εκλογών της είναι απολύτως ασφαλές. Σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, το σύστημά της είναι ικανό να επιβεβαιώσει αν οι άνθρωποι είναι αυτοί που υποστηρίζουν πως είναι. Η διαδικασία επιβεβαίωσης της αυθεντικότητας της ταυτότητας κάθε χρήστη είναι βασικό μέλημα της εν λόγω εταιρίας. Η VoteHere.net απαιτεί υπογραφές ψηφοφόρων, χρησιμοποιεί 1.024-bit κρυπτογράφηση για να προστατεύει όλες τις επικοινωνίες και διαθέτει backup servers για να αποφεύγει τα crashes.

Οσο ωραία και καλά και αν φαίνονται όλα αυτά, οι περισσότεροι γνωρίζουμε πόσο ανίκανα να επιτελέσουν τη λειτουργία τους αποδεικνύονται στην πράξη και τα πιο εξελιγμένα συστήματα.

Είναι σίγουρο, λοιπόν, πως η νέα τεχνολογία δίνει την ευκαιρία στη μαζική έκφραση γνώμης και στον επηρεασμό των πολιτικών πραγμάτων μιας χώρας από τον καθένα. Η διεξαγωγή ενός δημοψηφίσματος για κάποιο πολύ σημαντικό ζήτημα που απασχολεί μια χώρα θα μπορούσε να είναι μια πολύ εύκολη διαδικασία (και σίγουρα πιο δημοκρατική, από την απόφαση των λίγων βουλευτών ή υπουργών που κυβερνούν). Ισως τότε η χρήση του δημοψηφίσματος ως πρακτικής να εγγραφόταν στα πολιτικά ήθη της χώρας και να οδηγούσε σε μια καλύτερη επίλυση των προβλημάτων και των διαμαχών. Από την άλλη πλευρά, όμως, οφείλουμε να είμαστε πάντα επιφυλακτικοί όταν έχουμε να κάνουμε με τα on-line συστήματα και την ασφάλεια των πληροφοριών. Εχουμε αναφερθεί πολλές φορές στο θέμα αυτό και δεν θα το κάνουμε και σε αυτό το άρθρο. Σκεφτείτε, όμως, πόσο εφιαλτικό θα ήταν να νομίζουμε ότι η ψηφοφορία είναι άψογη και τελικά εκείνος που αποφασίζει να είναι μια μικρή ομάδα hackers που έχει τις γνώσεις και τα μέσα να κάνει ό,τι θέλει με τις ψήφους μας και με τις απόψεις μας. Και βέβαια, οι hackers είναι πολλές φορές υπάλληλοι της εξουσίας (γνωρίζουμε ότι μεγάλες στρατιωτικές και μυστικές υπηρεσίες σε όλον τον κόσμο χρησιμοποιούν αφειδώς hackers για την αντικατασκοπία τους).

Ηδη τα δύο κόμματα των Η.Π.Α. έχουν αρχίσει τις διαδικασίες εκλογής του υποψήφιου προέδρου τους για τις επικείμενες εθνικές εκλογές και στην προσπάθειά τους να ευαισθητοποιήσουν περισσότερο κόσμο εξετάζουν σοβαρά το ενδεχόμενο των ηλεκτρονικών εσωκομματικών εκλογών.

ΒΙΑ ΣΤΑ COMPUTER GAMES

Επανέρχομαι σε ένα θέμα στο οποίο το περιοδικό (και η στήλη) έχει αναφερθεί πολλές φορές: τη βία στα computer games. Αφορμή για την επιστροφή στο θέμα αυτό είναι οι δηλώσεις ενός Αμερικανού παιδοψυχολόγου από το Λος Αντζελες. Πιο συγκεκριμένα, ο Robert R. Butterworth επιμένει ότι οι γονείς είναι οι κύριοι υπεύθυνοι για τη σχολική βία και όχι τα video games ούτε, βέβαια, τα όπλα. Η χρήση βίας, και κυρίως η χρήση όπλων ακόμη και μέσα στο σχολείο, είναι μια πράξη που απελευθερώνει εξαιρετική οργή για τα παιδιά που στρέφονται σε αυτή τη βία. Ο Butterworth βασίζεται σε ψυχολογικά και εγκληματολογικά στοιχεία και έρευνες για να τεκμηριώσει τη θεώρησή του. Τα παιδιά με πρώιμη παραβατική και επιθετική συμπεριφορά, τα οποία προέρχονται από οικογένειες με αδιάφορα ή παραμελημένα πρότυπα, έχουν την τάση να εξωτερικεύουν το θυμό τους μέσω του φόνου. Ομως πόσο υπεύθυνα γι' αυτό είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια; "Ολοι οι ειδικοί που θέλουν να αποδώσουν τις δολοφονίες από παιδιά στα ΜΜΕ, στα video games και στα όπλα" γράφει ο Αμερικανός ψυχολόγος "δεν έχουν καταλάβει την έρευνα για την παιδική εγκληματικότητα και το ρόλο της προσωπικότητας στη δημιουργία τέτοιων νέων."

Οφείλουμε, πάντως, να είμαστε αρκετά προσεκτικοί με κάθε είδους έρευνα ή άποψη σχετικά με το σημαντικό αυτό ζήτημα. Η ανθρώπινη ψυχή είναι τόσο περίπλοκη και ανεξερεύνητη, που δεν μπορούμε ποτέ να είμαστε απόλυτοι στις κρίσεις μας και στα αποτελέσματα των ερευνών μας. Μόνο η στείρα ψυχολογία υπο-







στηρίζει ότι ο ανθρώπινος νους (και η ψυχή κατά συνέπεια) μπορεί να ερμηνευθεί απολύτως, συνεπώς μπορούν και να προβλεφθούν οι αντιδράσεις του ατόμου σε συγκεκριμένα ερεθίσματα. Είναι στην ίδια τη φύση του ανθρώπου να μην είναι προβλέψιμος, γεγονός που καθορίζει τη ζωή του, την κοινωνία του και ολόκληρο τον κόσμο του. Η βία των computer games μπορεί να αποβεί ευεργετική για την (ασφαλή και αναίμακτη) εκτόνωση όλων των επιθετικών ενστίκτων που έχει κάθε άνθρωπος. Μπορεί, όμως, και να οδηγήσει στον εθισμό του ανθρώπου (ειδικά του παιδιού) σε έναν τρόπο αντίληψης του κόσμου με βίαια πρότυπα επίλυσης των οποιωνδήποτε προβλημάτων (σε συνδυασμό, πάντα, με τη βία που κατακλύζει καθημερινά τους τηλεοπτικούς μας δέκτες).



Οπως έχουμε τονίσει πολλές φορές, σε έναν τόσο βίαιο κόσμο είναι υποκριτικό να κατηγορεί κάποιος αποκλειστικά τη νέα τεχνολογία και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οσοι το κάνουν αυτό μοιάζουν να αναζητούν ένα εξιλαστήριο θύμα, στο οποίο να φορτώσουν όλα τα δεινά που βασανίζουν τον κόσμο μας. Αλλωστε, πολλές φορές οι ίδιοι οι γονείς σπρώχνουν τα παιδιά τους προς την τηλεόραση ή το ηλεκτρονικό παιχνίδι, για να τους... αφήσουν ήσυχους. "Πηγαίνετε να δείτε λίγη τηλεόραση" είναι η φράση που ακούγεται όλο και περισσότερο στα σύγχρονα σπίτια. "Πηγαίνετε να παίξετε λίγο PlayStation" θα λένε σε λίγο καιρό οι ίδιοι γονείς. Και εκεί ακριβώς παίζεται όλο το παιχνίδι, εκεί κρίνεται η σχέση που θα αναπτύξει το παιδί με την τεχνολογία και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μόνο αν ο υπολογιστής, η τηλεόραση και η κονσόλα αναγνωρίζονται ως "τρίτος χώρος", μπορεί το παιδί να έχει αρκετά καλή σχέση με την τεχνολογία. Λέγοντας "τρίτος χώρος", εννοώ ότι θα πρέπει το παιδί να καταλάβει τη διαφορά μεταξύ του εαυτού του και του παιχνιδιού (είναι κάτι ψεύτικο και εκείνο δεν είναι μέρος του) και μεταξύ του παιχνιδιού και της κοινωνίας (το παιχνίδι δεν αντανακλά τον υπαρκτό κόσμο μας).

ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΖΕΙ

Οι γιορτές των Χριστουγέννων είναι πάντα γεμάτες με καλή διάθεση, όμορφα δώρα και πολλά ψώνια. Την περίοδο αυτή όλα τα μέσα ενημέρωσης κατακλύζονται από μια θύελλα διαφημίσεων που αφορούν στα πάντα και σας προσκαλούν να αγοράσετε τα νέα προϊόντα της τάδε ή της δείνα εταιρίας, για να μπορέσετε να περάσετε ακόμη πιο ωραίες γιορτές... Ο ολοένα αυξανόμενος καταναλωτισμός μας σε τέτοιες περιόδους φτάνει στο έπακρο. Αρκεί να περάσετε από ένα κατάστημα γυναικείων ειδών (στην Ερμού, για παράδειγμα) ή από κάποιο μαγαζί παιχνιδιών, για να δείτε τον πανικό που καταλαμβάνει όλους τους επίδοξους αγοραστές· για να δείτε την ηδονή μιας καλής αγοράς και την απελπισία της αποτυχημένης.



Το θέμα μου, όμως, δεν είναι ο καταναλωτισμός, αλλά κάποιες διαφημίσεις που γέμισαν τα (ηλεκτρονικά κυρίως) ΜΜΕ τη συγκεκριμένη περίοδο. Πιο συγκεκριμένα, αναφέρομαι στις διαφημίσεις των computer-παιχνιδιών που έκαναν την εμφάνισή τους φέτος. Λογής λογής παιχνίδια που εξομοιώνουν υπολογιστές εμφανίστηκαν στις βιτρίνες των καταστημάτων και στην τηλεόραση. Φορητοί υπολογιστές για παιδιά, με πραγματική οθόνη και κανονικό mouse, υπολογιστές που προσομοιώνουν την πλοήγηση στο Internet και την αποστολή e-mail. Ολα όσα

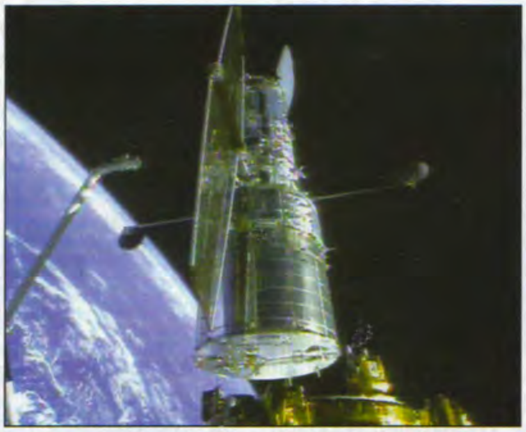


πρέπει να έχει ένας μπόμπιρας που σέβεται τον εαυτό του εν έτει 2000! Αντί, λοιπόν, ο μπόμπιρας αυτός να τρέχει και να παίζει έξω, αντί να παίζει με τα παιχνίδια του, δημιουργώντας το δικό του κόσμο (με τα πιο απλά μέσα), μένει κλεισμένος και περιχαρακωμένος στο δωμάτιό του και παίζει με το έτοιμο, προκατασκευασμένο παιχνίδι του, το οποίο τον εισάγει στον "κόσμο των μεγάλων" χωρίς να είναι μεγάλος. Εθισμός στη χρήση των υπολογιστών, μίμηση του μπαμπά που δουλεύει στο "μεγάλο" υπολογιστή και απομόνωση μπροστά στην ψεύτικη οθόνη. Ετσι θα είναι τα παιδιά του 2000; Τηλεόραση και υπολογιστής, οι δύο σύγχρονες "νταντάδες", αποκοιμίζουν τα παιδάκια για να μην ενοχλούν τους γονείς τους. Αν είχα παιδί, δεν θα του αγόραζα έναν "υπολογιστή για παιδιά". Θα του αγόραζα μια μπάλα του μπάσκετ, θα έπαιζα μαζί του κρυφτό και θα του απαγόρευα να βλέπει τηλεόραση. Κι ίσως να καταλάβαινε και μόνο του πόσο βαρετή και κακόγουστη είναι η τηλεόραση και ο χαζός υπολογιστής "για παιδιά", όταν μπορείς να φτιάξεις μόνος σου τη δική σου ιστορία και το δικό σου παιχνίδι. PC

New Millennium

Πολλά και ενδιαφέροντα, φίλοι μας, τα θέματα που έχουμε να θίξουμε σε αυτό το τεύχος από τη στήλη μας. Μεταξύ άλλων, θα κάνουμε τους διαστημικούς περιπάτους μας με τους αστροναύτες του Discovery, θα συγχαρούμε το "πρόσωπο του αιώνα" (όχι, τελικά δεν είναι ο Πατρίκος), θα δούμε το πρώτο φως της νέας χιλιετίας και θα αποχαιρετήσουμε έναν ηθοποιό-σύμβολο για όλους τους tech maniacs του πλανήτη. Let's go!

Νέα... μάτια στο διάστημα!



Αν το μυαλό σας πήγε σε προηγμένες τεχνολογίες ηλεκτρονικής κατασκοπίας, κάνατε λάθος. Αναφερόμαστε στο περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble που βρίσκεται σε τροχιά, καταγράφοντας τα πιο σημαντικά γεγονότα που συμβαίνουν "εκεί έξω". Μέχρι σήμερα το Hubble ήταν υπεύθυνο για ορισμένες από τις πλέον εντυπωσιακές αλλά και ουσιαστικές φωτογραφίσεις διαστημικών σωμάτων και φαινομένων. Τον Νοέμβριο του 1999, όμως, μια σημαντική βλάβη στα γυροσκόπια του αξίας 3 δισεκατομμυρίων δολαρίων διαστημικού παρατηρητηρίου το έθεσε εκτός λειτουργίας κι έτσι η NASA αποφάσισε να οργανώσει μια επισκευαστική αποστολή του διαστημικού λεωφορείου Discovery, ώστε το Hubble να αποκτήσει νέα, αξιόπιστα και ισχυρά... μάτια! Επειτα από αρκετές αναβολές, η αποστολή STS-103, επανδρωμένη με έμπειρους και εξειδικευμένους αστροναύτες, ολοκληρώθηκε επιτυχώς στις 27 Δεκεμβρίου, οπότε το Discovery επέστρεψε και πάλι στη Γη. Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θα θέλατε να περάσετε τις χριστουγεννιάτικες διακοπές σας κάνοντας περιπάτους στο διάστημα και επισκευάζοντας πανάκριβα τηλεσκόπια, πάντως το σίγουρο είναι πως πρόκειται για μια διαφορετική εμπειρία!

Επειτα από αρκετές αναβολές, η αποστολή STS-103, επανδρωμένη με έμπειρους και εξειδικευμένους αστροναύτες, ολοκληρώθηκε επιτυχώς στις 27 Δεκεμβρίου, οπότε το Discovery επέστρεψε και πάλι στη Γη.



Α, και το πιο ωραίο σάς το άφησα για το τέλος: Τι προδιαγραφές νομίζετε πως έχει ο υπολογιστής που βρίσκεται στο Hubble και ελέγχει τη λειτουργία του; Εναν επεξεργαστή στα 25MHz και 2MB μνήμη όλα κι όλα. Οπως όμως δήλωσε εύστοχα ο διευθυντής του Hubble project John Campbell "μην ξεχνάτε πως δεν τρέχουμε Windows"...



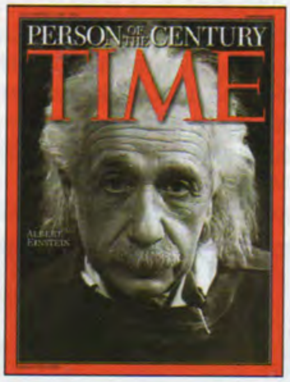
Το πρώτο φως του Millennium

Πολλά γράφτηκαν και ειπώθηκαν για το μέρος εκείνο του πλανήτη που είχε την ευκαιρία να δει το πρώτο φως του ήλιου για τη νέα χιλιετία. Εάν ανήκετε σε αυτούς που πίστεψαν ότι τη θέση αυτή κατέχουν κάποια νησάκια του Ειρηνικού, απατάσθε. Διότι μπορεί μεν εκεί οι κάτοικοι και οι τουρίστες να απόλαυσαν την πρώτη ανατολή του νέου Millennium, κάπου αλλού όμως μια ολόκληρη ήπειρος ήταν ήδη λουσμένη στο φως, πριν και μετά την έναρξη της καινούριας χιλιετίας. Οπως ίσως θα καταλάβατε αναφερόμαστε στην Ανταρκτική που τα μεσάνυχτα της 31ης Δεκεμβρίου 1999 καμάρωνε ήδη τον ήλιο ψηλά στον ουρανό της. Για του λόγου το αληθές, μπορείτε να δείτε στη φωτογραφία που δημοσιεύουμε το πρώτο φως του Millennium χωρίς τυμπανοκρουσίες, πυροτεχνήματα και σαμπάνιες, μακριά από τον πολιτισμό της Δύσης, αλλά όσο πιο κοντά στη φύση μπορεί κάποιος να βρεθεί.

Μπορείτε να δείτε στη φωτογραφία που δημοσιεύουμε το πρώτο φως του Millennium χωρίς τυμπανοκρουσίες, πυροτεχνήματα και σαμπάνιες, μακριά από τον πολιτισμό της Δύσης, αλλά όσο πιο κοντά στη φύση μπορεί κάποιος να βρεθεί.

Α, και για να μην το ξεχάσω: Σε μία on-line δημοσκόπηση που διεξήγαγε το CNN για την πόλη με τον καλύτερο εορτασμό της χιλιετίας, άνω του 60% των ψήφων πήγαν στο Παρίσι. Οι τηλεπαρουσιαστές της ελληνικής τηλεόρασης μπορεί να μας παραμύθιαζαν με το "εντυπωσιακό σόου της Ακρόπολης που παρακολουθούν μαζί με την Αθήνα σε απευθείας σύνδεση όλοι οι Ευρωπαίοι", αλλά οι φίλοι μας οι Αμερικανοί στο poll τους μας είχαν στις "λοιπές πόλεις", που πήραν όλες μαζί γύρω στο 19%...

Το "Time" ανακηρύσσει το "πρόσωπο του αιώνα"



Πολλές συζητήσεις είχαν γίνει σχετικά με το όνομα αυτού που θα αναδεικνυόταν από το έγκυρο περιοδικό "Time" ως "πρόσωπο του αιώνα". Μάλιστα, σε σχετικά polls που είχαν διεξαχθεί στο Internet, προκειμένου οι αναγνώστες του περιοδικού να συμβάλουν και αυτοί με την κρίση τους στο τελικό αποτέλεσμα, είχε επικρατήσει ένας ψιλοπανικός, με τους Τούρκους να ψηφίζουν ομαδικά τον Κεμάλ Ατατούρκ, ελπίζοντας πως έτσι θα μπορέσουν να δουν το μεγάλο ηγέτη τους να φιγουράρει στο εξώφυλλο του τελευταίου "Time" της χιλιετίας. Το περιοδικό, ωστόσο, όχι μόνο δεν τους έκανε τη χάρη, αλλά επιπλέον φρόντισε να διαψεύσει πανηγυρικά όσους πίστευαν πως πιθανότερος υποψήφιος για τη θέση αυτή θα ήταν ένας από τους πρωτοκλασάτους Αμερικανούς προέδρους, όπως ο J.F. Kennedy, ή κάποιος πολιτικός που επηρέασε με αρνητικό τρόπο τις παγκόσμιες εξελίξεις, όπως ο Χίτλερ. Τελικά, το "Time" διάλεξε έναν επιστήμονα, παγκόσμια καταξιωμένο και κοινά αποδεκτό, εναντίον της επιλογής του οποίου ως "προσώπου του αιώνα" σίγουρα κανείς δεν θα μπορέσει να επιχειρηματολογήσει αβασάνιστα: τον Albert Einstein.

Τελικά, το "Time" διάλεξε έναν επιστήμονα, παγκόσμια καταξιωμένο και κοινά αποδεκτό, εναντίον της επιλογής του οποίου ως "προσώπου του αιώνα" σίγουρα κανείς δεν θα μπορέσει να επιχειρηματολογήσει αβασάνιστα: τον Albert Einstein.

Στη δεύτερη και τρίτη θέση αντίστοιχα βρέθηκαν πάντως δύο πολιτικοί, ο Franklin Roosevelt και ο Mahatma Gandhi. Μπορεί βέβαια κανείς από τους τρεις να μη ζει για να μπορέσει να παραλάβει το... μετάλλιό του, ωστόσο για την ιστορία όλοι έχουν κατακτήσει μια θέση στο πάνθεον των αθανάτων.

Τι κινητό θα φορέσετε σήμερα;



Όπως πάμε, σε λίγο καιρό οι μετρ της μόδας δεν θα αποφασίζουν μονάχα για τα ρούχα ή τα παπούτσια μας, αλλά και για τα κινητά μας! Η γνωστή μας Samsung ήδη παρουσίασε επίσημα το νέο κινητό τηλέφωνο χειρός, με δυνατότητες φωνητικού ελέγχου και touch screen! Μάλιστα, στην πρώτη δημόσια εμφάνιση του καινούριου μοντέλου παρόντα ήταν τρία από τα μέλη του πληρώματος του γνωστού σας από την τηλεοπτική σειρά Star Trek διαστημόπλοιου Enterprise, οι κ. Geordi LaForge (LeVar Burton), Scotty (James Doohan) και Chekov (Walter Koenig), οι οποίοι επεδείκνυαν στο κοινό τις δυνατότητές του. Το νέο τηλέφωνο της Samsung πρόκειται να διατεθεί στην αγορά μέσα στο πρώτο τρίμηνο του 2000. Φοριέται και στο δεξί, σαν κόσμημα...

Η γνωστή μας Samsung ήδη παρουσίασε επίσημα το νέο κινητό τηλέφωνο χειρός, με δυνατότητες φωνητικού ελέγχου και touch screen!



Wearable PCs

Εντάξει, πήραν που πήραν φόρα τα κινητά, να μη μείνουν παραπονεμένα και τα PCs, έτσι δεν είναι; Να λοιπόν που και τα φορετά PCs αρχίζουν σιγά σιγά να μπαίνουν στη ζωή μας, για να ολοκληρώσουν τον high-tech εξοπλισμό που θα κουβαλάμε στο άμεσο μέλλον όχι στην τσάντα μας αλλά πάνω μας: Walkman στην τσέπη του σακακιού για τις βαρετές μετακινήσεις, κινητό χειρός στον καρπό μας πλάι στο ρολόι, γυαλιά με ενσωματωμένες οθόνες και επεξεργαστή στα μάτια, και το πληκτρολόγιο στην άλλη τσέπη, ώστε να μπορούμε να σερφάρουμε στο Internet ή να παίζουμε το αγαπημένο μας game ακόμα κι όταν περπατάμε στο δρόμο ή περιμένουμε σε μια αίθουσα αναμονής.

Τα φορετά PCs αρχίζουν σιγά σιγά να μπαίνουν στη ζωή μας, για να ολοκληρώσουν τον high-tech εξοπλισμό που θα κουβαλάμε στο άμεσο μέλλον όχι στην τσάντα μας αλλά πάνω μας.

Βέβαια, τα wearable PCs δεν σκοπεύουν να αποτελέσουν μονάχα ένα ακριβό cool gadget για τους techno-freaks του 21ου αιώνα, αλλά και ένα χρήσιμο εργαλείο σε πολλές κατηγορίες επαγγελμάτων που χρειάζονται άμεση πρόσβαση σε στοιχεία και υπολογισμούς, ακόμα και σε σημεία όπου είναι δύσκολο έως αδύνατο να χειριστούν ένα laptop, όπως στους μηχανικούς που εργάζονται σε μεγάλα ύψη ή σε πολύ μικρές επιφάνειες. Αντε να δούμε τι άλλο θα φορέσουμε για το χατίρι της τεχνολογίας...



Το μωρό σώζει τη μάνα

Για το μητρικό ένστικτο ασφαλώς γνωρίζετε. Για το ένστικτο του... μωρού, όμως; Να, λοιπόν που υπάρχει και αυτό και μάλιστα είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένο, τουλάχιστον στις... φάλαινες! Ενα εντυπωσιακό συμβάν έλαβε χώρα λίγο πριν από το τέλος του 1999 στον παγωμένο Νότιο Ατλαντικό Ωκεανό, όταν δύο φάλαινες, η μητέρα και το μωρό της, οι οποίες μάλιστα ανήκουν σε ένα εξαιρετικά σπάνιο είδος του συμπαθούς θηλαστικού που βρίσκεται υπό εξαφάνιση, παγιδεύτηκαν στην ακτή,



αναμένοντας την παλίρροια για να μπορέσουν να επιστρέψουν στα νερά του ωκεανού. Οι συνθήκες δεν επέτρεπαν στους επιστήμονες και περιβαλλοντολόγους της περιοχής να βοηθήσουν τις φάλαινες. Οταν η παλίρροια τελικά ήρθε έπειτα από 10 ολόκληρες ώρες, το μωρό κατάφερε με

Για το μητρικό ένστικτο ασφαλώς γνωρίζετε. Για το ένστικτο του... μωρού, όμως; Να, λοιπόν που υπάρχει και αυτό και μάλιστα είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένο, τουλάχιστον στις... φάλαινες!

ευκολία να μπει στο νερό, όμως η μητέρα, βάρους 40 ολόκληρων τόνων, συναντούσε σοβαρά προβλήματα. Ετσι, το μωρό ξαναγύρισε κι άρχισε να σπρώχνει τη μητέρα του με το κεφάλι και την ουρά του, κατορθώνοντας τελικά να την οδηγήσει πίσω στο νερό! Εκπληκτική σκηνή, από αυτές που μόνο η φύση μπορεί να μας επιφυλάξει...

Q όπως Quit

Σας λέει τίποτα το όνομα Desmond Llewelyn; Μάλλον όχι, τι θα λέγατε όμως αν μαθαίνατε πως πρόκειται για τον ηθοποιό που ενσαρκώνει εδώ και χρόνια τον περίφημο Q στις κινηματογραφικές ταινίες του James Bond; Ναι, καλά καταλάβατε, μιλάμε για τον



Ο Desmond Llewelyn συνήθιζε να αυτοσαρκάζεται όταν τον ρωτούσαν σε διάφορες συνεντεύξεις αν είναι και στην πραγματική του ζωή tech-maniac, δίνοντας απαντήσεις όπως "οι περισσότερες συσκευές καταστρέφονται όταν τις αγγίζω" ή "αν το αυτοκίνητο ή τα υδραυλικά στο σπίτι μου πάθουν κάτι, είμαι χαμένος χωρίς έναν μάστορα".

συμπαθέστατο εκείνο γεροντάκο - μάγο των gadgets, που εφευρίσκει και τελειοποιεί τις μικροσκοπικές συσκευές θανάτου αλλά και τα υπεροχήματα -και συνάμα υπερόπλα- που χρησιμοποιεί ο 007 στις θρυλικές περιπέτειές του.

Δυστυχώς, η 17η εμφάνιση του Q σε ταινία James Bond, αυτή δηλαδή για το "The World is Not Enough" με πρωταγωνιστή τον Pierce Brosnan, έμελλε να είναι και η τελευταία, μια και ο D. Llewelyn έφυγε από τον μάταιο κόσμο μας στις 19 Δεκεμβρίου, σε ηλικία 85 χρόνων, και μάλιστα με διόλου κατασκοπικό τρόπο, αφού έπεσε θύμα αυτοκινητιστικού δυστυχήματος.

Αντίο Mr. Q, ο κόσμος μας δεν ήταν αρκετός για σένα...

NOVA πρεμιέρα

Το πρώτο "ελληνικό δορυφορικό ψηφιακό συνδρομητικό μπουκέτο", όπως το ονομάζει η εταιρία Multichoice Hellas που το έφερε στη χώρα μας, βρίσκεται ήδη σε λειτουργία. Πρόκειται για τον τηλεοπτικό σταθμό NOVA, ο οποίος διατείνεται ότι προσφέρει στους συνδρομητές του μια μεγάλη ποικιλία καναλιών και προγραμμάτων σε άψογη ψηφιακή εικόνα, χωρίς να χρειάζεται μάλιστα αλλαγή του τηλεοπτικού δέκτη. Συγκεκριμένα, η NOVA μεταδίδει περισσότερα από 100 ελεύθερα δορυφορικά προγράμματα, τους ελληνικούς σταθμούς Filmnet, Filmsat,



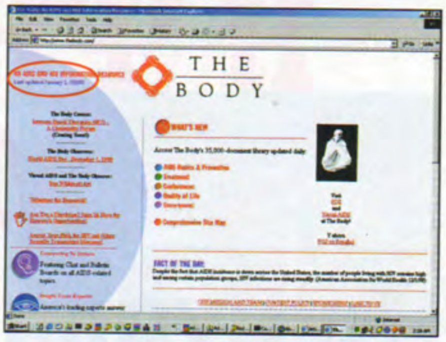
Supersport, K-TV, Mega, Ant1, Star, Mad TV, New Channel, Alter 5, ET 1, NET, τα BBC World, CNN International, Cartoon Network, Discovery Channel, τους ραδιοφωνικούς σταθμούς Love Radio, Μελωδία FM, Σκάι 100,4, ΕΡΑ 3, Εκκλησία της Ελλάδος και ποικίλες υπηρεσίες πληροφόρησης και ενημέρωσης. Προκειμένου να μπορέσετε να απολαύσετε όλα όσα υπόσχεται η NOVA, θα πρέπει καταρχήν να πληρώσετε το ποσό των 149.000 δρχ. για να αγοράσετε το πακέτο που περιλαμβάνει τον αποκωδικοποιητή και δορυφορικό κάτοπτρο (ή 109.000 δρχ. αν έχετε ήδη κάτοπτρο και χρειάζεστε μόνον τον αποκωδικοποιητή) και 15.500 δρχ. μηνιαία συνδρομή. Η εγκατάσταση γίνεται δωρεάν στο σπίτι σας από εξειδικευμένους τεχνικούς της NOVA. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στη διεύθυνση www.nova.gr όπου θα βρείτε, μεταξύ άλλων, μια πλήρη λίστα με τα καταστήματα και τους τεχνικούς που υποστηρίζουν τη NOVA σε κάθε νομό της χώρας. Για να παραφράσουμε και μια παλιά διαφήμιση, αν κάποιος άγνωστος σας χαρίσει ξαφνικά λουλούδια, πείτε του πως στην ψηφιακή εποχή μας ο κόσμος προτιμά για δώρο άλλης μορφής "μπουκέτα"!

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στη διεύθυνση www.nova.gr όπου θα βρείτε, μεταξύ άλλων, μια πλήρη λίστα με τα καταστήματα και τους τεχνικούς που υποστηρίζουν τη NOVA σε κάθε νομό της χώρας.

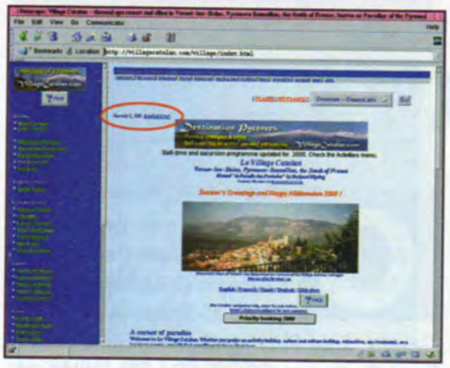
Το Millennium bug σε όλο του το μεγαλείο!

Ετι "New Millennium" θα ήμαστε, αν σας αφήναμε χωρίς Millennium bug; Απολαύστε λοιπόν μερικές σελίδες στον Web όπου το bug έκανε περίτρανα και θριαμβευτικά την εμφάνισή του:

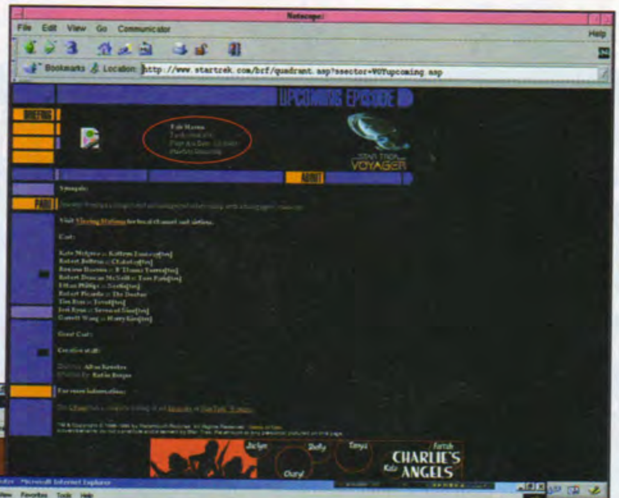
Υπήρχαν CDs τον Ιανουάριο του 1900; Βεβαίως, και μάλιστα το BBC Radio τα έπαιζε από τότε, ενώ διέθετε και σελίδα στον Web για να διαφημίζει το πρόγραμμά του...



Μην ακούτε τις φήμες που λένε ότι η θεραπεία του AIDS πλησιάζει. Σύμφωνα με το site, ο καταραμένος ιός θα συνεχίσει να μας απασχολεί ακόμα και το έτος... 192.000!



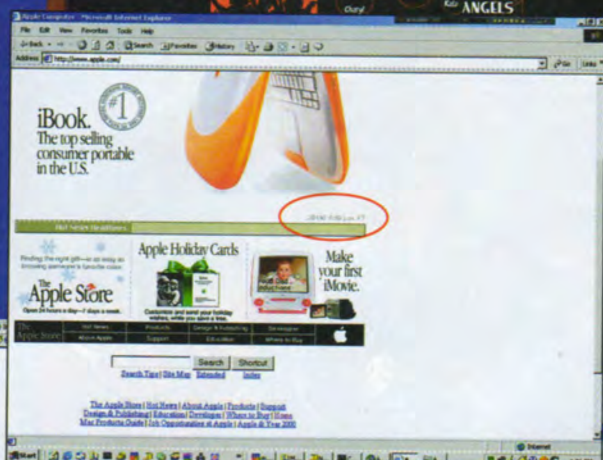
Αν προγραμματίζετε τις διακοπές σας με το Le Village Catalan, καλό είναι να ξέρετε πως στις 2 Ιανουαρίου του σωτηρίου έτους 100 υπάρχει πλήρης διαθεσιμότητα σε δωμάτια!



Το επόμενο επεισόδιο του Star Trek είναι προγραμματισμένο να παιχτεί στην αμερικανική τηλεόραση την 1/1/1900. Stardate: Unknown!



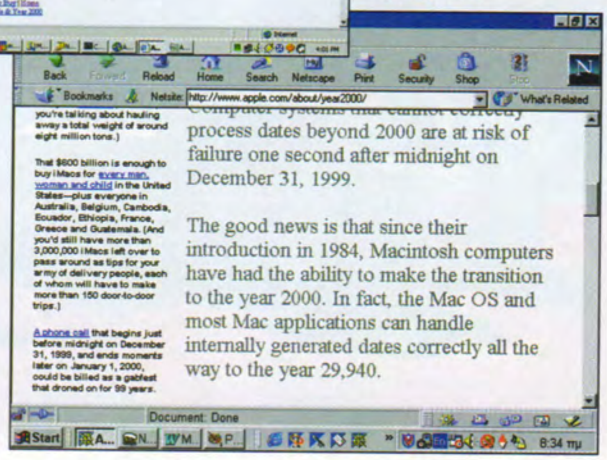
Υπήρχαν CDs τον Ιανουάριο του 1900; Βεβαίως, και μάλιστα το BBC Radio τα έπαιζε από τότε, ενώ διέθετε και σελίδα στον Web για να διαφημίζει το πρόγραμμά του...



Το site της Apple, αρκετά προχωρημένο, βρίσκεται ήδη στο έτος... 20.100! Κατά τα άλλα, σύμφωνα με την εταιρία, "οι υπολογιστές Macintosh έχουν λύσει το πρόβλημα του Millennium bug από το 1984". Καλά, τις σελίδες τους με PC τις φτιάχνουν;



Το Waveguide ξεπέρασε τα 2.000 χρόνια ζωής, αφού ιδρύθηκε το 1985, ενώ αισίως φτάσαμε στις 3 Ιανουαρίου 3900!



Η ΨΗΦΟΣ ΣΑΣ... ΜΕΤΡΑΕΙ!

Τα αγαπημένα σας PC games όλων των εποχών

Με την ευκαιρία της αλλαγής του χρόνου, του αιώνα αλλά και της χιλιετίας -αν και επ' αυτού οι απόψεις διίστανται, καθώς πολλοί είναι εκείνοι που υποστηρίζουν πως στην πράξη η χιλιετία θα αλλάξει την 1/1/2001- το "PC Master" έδωσε τη δυνατότητα στους αναγνώστες του να επιλέξουν τα κατά τη γνώμη τους καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Ας δούμε, λοιπόν, ποια παιχνίδια ανέδειξε η ψήφος σας.

Του Ηλία Καφούρου



Οπως θα θυμάστε όσοι συμμετείχατε στην ψηφοφορία, υπήρχαν πέντε επιμέρους κατηγορίες επιλογής, οι: Action Games, Adventure Games, Role Playing Games, Simulation/ Sport Games και Strategy Games, καθώς και μία που ζητούσε από εσάς να ορίσετε το καλύτερο όλων παιχνίδι. Στο σημείο αυτό μερικοί μου τα χαλάσατε βέβαια, καθώς είδα ολίγα "κουφά", κυρίως στην κατηγορία των RPGs, όπου τα Need for Speed, Toca 2, Monkey Island, Tomb Raider 4 και Tetris (!!!) είχαν επιλεγεί ως τα καλύτερα της κατηγορίας!

Ακόμη λόγω του πλήθους των ψηφοδελτίων που έφθασαν στα χέρια μας, προβήκαμε σε έναν ηλικιακό διαχωρισμό τόσο για ευκολία όσο και για να έχουμε μία σφαιρικότερη άποψη για τις τάσεις που εκδηλώνονται σε κάθε ηλικία. Ο διαχωρισμός αφορά στις εξής ηλικίες (σε παρένθεση το ποσοστό κάθε κατηγορίας, σε σχέση με το συνολικό αριθμό ψηφοδελτίων):

- Εως 12 ετών (2,4 %)
- 13-17 ετών (57,6 %)
- 18-24 ετών (26,6 %)
- 25-34 ετών (12,5 %)
- 35-44 ετών (1 %)

ALL TIME CLASSIC

Οι τίτλοι πολλοί και ο ανταγωνισμός μεγάλος. Επειτα, λοιπόν, από πολύωρη καταμέτρηση των ψήφων σας και μεγάλη κατανάλωση καφέδων και ασπιρινών από μέρους μας, τα παιχνίδια που εσείς ανακηρύξατε ως καλύτερα όλων των εποχών παρουσιάζονται στη συνέχεια.

ΘΕΣΗ	ΤΙΤΛΟΣ	%
1	Starcraft	8,3
2	Red Alert	6,9
3	FIFA 2000	5,9

4	Age of Empires 2	5,5
5	Baldur's Gate	4,2
6	Diablo	3,8
7	Tiberian Sun	3,8
8	Indiana Jones & the Fate of Atlantis	3,5
9	FIFA 99	2,4
10	Half-Life	2,4



Καλό θα ήταν, βέβαια, να δούμε και τους νικητές σε κάθε κατηγορία χωριστά, για να έχουμε μια καλύτερη άποψη.

1. ACTION GAMES

Η μάχη εδώ ήταν σκληρή, καθώς οι διαφορές στην κατάταξη ήταν πολύ μικρές. Τελικά, τα παιχνίδια που κατάφεραν να ξεχωρίσουν ήταν τα εξής:



ΘΕΣΗ	ACTION	%
1	Quake 2	7,8
2	Resident Evil 2	7,5
3	Tomb Raider	6,8
-	Half-Life	6,8
5	Doom	6,5
6	Tomb Raider 3	5,8
7	Unreal	5,5
8	Tomb Raider 4	5,1
9	Tomb Raider 2	4,8
10	Doom 2	4,4

2. ADVENTURE GAMES

Εδώ τα πράγματα ήταν πιο ξεκάθαρα, τουλάχιστον αναφορικά με την 1η θέση, καθώς φαίνεται πως οι περιπέτειες του Dr Jones στην προσπάθεια ανεύρεσης της χαμένης Ατλαντίδας χαράχτηκαν βαθιά στην καρδιά των gamers. Οι τίτλοι που ξεχώρισαν εδώ ήταν οι εξής:



ΘΕΣΗ	ADVENTURE	%
1	Indiana Jones & the Fate of Atlantis	11,8
2	Myst	9,2
3	Gabriel Knight 2	7,0
4	Riven	6,3
5	Monkey Island 3	5,9
6	Grim Fandango	5,1
7	Monkey Island	4,4
8	Amerzone	2,9
9	Atlantis	2,9
10	Dracula	2,6

3. ROLE PLAYING GAMES

Στην κατηγορία αυτή είχαμε οριακή επικράτηση του Diablo έναντι του Baldur's Gate, αφού το Diablo ήταν ομολογουμένως παιχνίδι για δύο. Οι υπόλοιποι τίτλοι ακολούθησαν με σημαντική διαφορά. Συγκεκριμένα είχαμε:



ΘΕΣΗ	ROLE PLAYING GAMES	%
1	Diablo	23,9
2	Baldur's Gate	22,4
3	Final Fantasy 7	8,5
4	4th Coming	4,6
5	Fallout 2	3,9
6	Soul Reaver	3,9
7	Fallout	3,5
8	Darkstone	3,1
9	Might & Magic 7	3,1
10	Lands of Lore	1,9

4. SIMULATION/SPORT GAMES

Στην τέταρτη στη σειρά κατηγορία είχαμε έναν... ποδοσφαιρικό μονόλογο, καθώς τρεις τίτλοι της σειράς FIFA κατέλαβαν τις πρώτες τρεις θέσεις - μάλιστα οι δύο πρώτοι με μεγάλη ποσοστιαία διαφορά από τους υπόλοιπους, ενώ στην αμέσως επόμενη θέση φιγουράρει ο κ. Colin McRae με το Rally του. Αναλυτικά είχαμε:



ΘΕΣΗ	SIMULATION/SPORT	%
1	FIFA 2000	32,7
2	FIFA 99	14,3
3	FIFA 98	5,7
4	Colin McRae	5,3
5	Need for Speed	3,0
6	Falcon 4.0	2,7
7	Need for Speed 4	2,0
8	Need for Speed 2	2,0
9	Sensible Soccer	2,0
10	Toca 2	2,0

5. STRATEGY GAMES

Τελευταία κατηγορία αυτή των παιχνιδιών στρατηγικής, όπου συνέβη το εξής παράδοξο: Ενώ στα καλύτερα όλων των εποχών τις πρώτες δύο θέσεις καταλαμβάνουν δύο τίτλοι αυτής της κατηγορίας, εντούτοις πρώτος έρχεται ένας άλλος, το Age of Empires 2. Τούτο μπορεί να έχει μία και μόνο εξήγηση: Οι οπαδοί των Starcraft και Red Alert είναι πιο φανατικοί από εκείνους του AoE2, καθώς οι περισσότεροι από τους τελευταίους επέλεξαν κάποιο άλλο ως κορυφαίο όλων. Ας δούμε και εδώ αναλυτικά την τελική κατάταξη.



ΘΕΣΗ	STRATEGY	%
1	Age of Empires 2	18,9
2	Starcraft	17,8
3	Red Alert	11,8
4	Tiberian Sun	11,1
5	Warcraft 2	7,7
6	Civilization	4,0

...ΜΕΤΡΑΕΙ!

7	Age of Empires	3,7
8	Civ2: Call 2 power	3,4
9	Commad & Conquer	3,0
10	Commandos	2,0
-	Dune 2	2,0

ΑΝ ΨΗΦΙΖΑΜΕ ΣΕΙΡΕΣ...

Πολλά από τα παιχνίδια που ψηφίσατε είναι μέρη (συνέχειες) μίας σειράς παιχνιδιών (π.χ.: Quake & Quake 2). Αραγε, εάν σας καλούσαμε να ψηφίσετε την καλύτερη σειρά, ποια θα έβγαινε η καλύτερη στον τομέα της; Φροντίσαμε, λοιπόν, να δώσουμε μία απάντηση στο καίριο αυτό ερώτημα χρησιμοποιώντας την εξής μέθοδο: Προσθέσαμε τις ψήφους που είχε συγκεντρώσει κάθε "συνέχεια" μίας σειράς και κάναμε αναγωγή επί τοις εκατό (%), με βάση το σύνολο των ψήφων των εκάστοτε σειρών, για κάθε κατηγορία. Φυσικά, τα add-ons ενός παιχνιδιού δεν υπολογίζονται και μοιραία ορισμένα τέτοια παιχνίδια έχουν μείνει εκτός... αγώνος.

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΕΙΡΑ ACTION

Καλύτερη σειρά παιχνιδιών δράσης ανακηρύχθηκε με σημαντική διαφορά το Tomb Raider. Δεν πρέπει πάντως να ξεχνάμε πως μέχρι στιγμής η εν λόγω σειρά αριθμεί τέσσερις τίτλους, σε αντίθεση με τις υπόλοιπες που φθάνουν τους δύο. Πιστεύω πως, αν είχαν κυκλοφορήσει νωρίτερα τα Unreal Tournament και Quake 3, τα πράγματα θα ήταν ασφαλώς διαφορετικά. Εν πάση περιπτώσει, η τελική κατάσταση έχει ως εξής:



ΘΕΣΗ	ΣΕΙΡΑ	%
1	Tomb Raider	36,1
2	Quake	19,7
3	Doom	18,0
4	Unreal	9,3
5	Duke Nukem	6,0
6	Grand Theft Auto	4,4
7	Prince of Persia	3,3
8	Mortal Kombat	2,2
9	Xenon	1,1

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΕΙΡΑ ADVENTURE

Κυρίαρχη σε αυτή την κατηγορία η σειρά των Myst και Monkey Island, ενώ πολύ καλά τα πήγαν εκτός του Indiana Jones και τα Gabriel Knight. Ισως και εδώ, εάν είχε κυκλοφορήσει νωρίτερα το Gabriel Knight 3, το αποτέλεσμα να διέφερε. Η τελική κατάταξη:



ΘΕΣΗ	ΣΕΙΡΑ	%
1	Myst	26,7
2	Monkey Island	20,6
3	Indiana Jones	20,0
4	Gabriel Knight	12,7
5	Atlantis	5,5
6	Broken Sword	4,8

Η ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΚΛΙΜΑΚΑ

Είναι βέβαιο ότι παρουσιάζει ενδιαφέρον η παρουσίαση των προτιμήσεων κάθε ηλικιακής "περιοχής".

ΕΩΣ 12 ΕΤΩΝ

Ξεκινάμε, λοιπόν, από τα "τσικό" μας. Αν και το ποσοστό τους αγγίζει μόλις το 2,4%, είναι σίγουρα ελπιδοφόρο το μήνυμα πως υπάρχουν παιδιά τέτοιας ηλικίας που ασχολούνται με τους Η/Υ. Στις προτιμήσεις τους κυριάρχησε το Age of Empires 2.

13 - 17 ΕΤΩΝ

Μάλλον η "κεντρική δύναμη" των αναγνωστών μας. Εκπλήξεις (ευχάριστες) υπήρξαν και μικρές και μεγάλες, όπως ο σεβαστός αριθμός ψήφων που πήραν το Sensible Soccer (κατά τη γνώμη μου θα έπρεπε να βρίσκεται ψηλότερα) και το πρώτο Need for Speed. Μέσα στα παιχνίδια που έκλεψαν την παράσταση ήταν το Lakers vs Celtics και κυρίως το all time classic Tetris! Φαίνεται πως και σε αυτές τις ηλικίες υπάρχουν -ευτυχώς- ορισμένοι που δεν παρασύρονται από τα εντυπωσιακά γραφικά ενός παιχνιδιού.

18 - 24 ΕΤΩΝ

Η κατηγορία των ενήλικων αναγνωστών μας, οι οποίοι αποτελούν τη δεύτερη τη τάξη δύναμή μας. Εδώ και αν συναντήσαμε εκπλήξεις, καθώς έχετε επιλέξει ανάμεσα στους καλύτερους τίτλους τους Shadow of the Beast 3, New Zealand Story, Kick Off & Kick Off 2, Crazy Cars και UFO: Enemy Unknown. Σίγουρα δεν

	ACTION		ADVENTURE		RPG		SIMULATION/SPORT	
	GAME	%	GAME	%	GAME	%	GAME	%
έως 12	Tomb Raider 4	17	Indiana Jones & The Fate of Atlantis	33,5	Might & Magic 6	20	FIFA 2000	71,5
	Tomb Raider 2	16,5	Broken Sword	32	Final Fantasy 7	18	Need for Speed 2	14,5
	Resident Evil 2	16	Dracula	30	Cool Bootest	15	Microsoft Flight Simulator 2000	13
13-17	Quake 2	9,5	Myst	10	Baldur's Gate	24,5	FIFA 2000	37
	Tomb Raider	8	Monkey Island 3	8,5	Diablo	24,5	FIFA 99	14,5
	Resident Evil 2	7,5	Riven	8,5	Final Fantasy 7	8,5	FIFA 98	7
18-24	Doom	9	Indiana Jones & The Fate of Atlantis	16,5	Diablo	30	FIFA 2000	30
	Doom 2	7,5	Myst	10	Baldur's Gate	17	FIFA 99	15
	Half-Life	6,5	Gabriel Knight 2	6,5	Final Fantasy 7	11	Colin McRae Rally	9
25-34	Tomb Raider 2	17,5	Gabriel Knight 2	17	Baldur's Gate	25	FIFA 2000	18,5
	Resident Evil 2	12	Indiana Jones & The Fate of Atlantis	14,5	Diablo	17	FIFA 99	13
	Quake 2	6	Dracula	6	Soul Reaver	8,5	Toca 2	8

7	Larry	3,6
8	Phantasmagoria	3,0

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΕΙΡΑ RPG

Μεγάλος νικητής εδώ ήταν η σειρά των Final Fantasy, βασιζόμενη κυρίως -όπως ήταν φυσικό- στο 7ο μέλος της, ενώ από κοντά ακολούθησαν τα Fallout. Η τελική κατάταξη:



ΘΕΣΗ	ΣΕΙΡΑ	%
1	Final Fantasy	29,1
2	Fallout	24,1
3	Might & Magic	17,7
4	Eye of the Beholder	8,9
5	Lands of Lore	7,6
-	Rage of Mafes	7,6
7	Ultima	2,5
-	Dark Sun	2,5

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΕΙΡΑ SIMULATION/SPORT

Σαρωτική η κυριαρχία της σειράς των FIFA, η οποία είναι -αναλογικά- η καλύτερη όλων των εποχών. Η μεγάλη έκπληξη εδώ ακούει στο όνομα Kick Off, καθώς με τους δύο τίτλους της κατόρθωσε να αναρριχηθεί στον κατάλογο των καλύτερων σειρών παιχνιδιών όλων των εποχών. Φαίνεται πως υπάρχουν και άλλοι που δεν ξεχνούν εκείνους που έκαναν τα πρώτα μεγάλα βήματα. Τα τελικά αποτελέσματα έχουν ως εξής:



ΘΕΣΗ	ΣΕΙΡΑ	%
1	FIFA	71,4
2	Need for Speed	10,8
3	Falcon	4,3
4	NBA Live	3,9
5	Grand Prix	3,0
6	Kick Off	2,6
7	Sensible Soccer	2,6
8	Microsoft Flight Simulator	1,7

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΕΙΡΑ STRATEGY

Εδώ είχαμε μια μικρή "μάχη" μεταξύ των σειρών Command & Conquer και Age of Empires, με μεγάλη νικήτρια την πρώτη, καθώς περιλαμβάνει τίτλους όπως το Red Alert και το πρόσφατο Tiberian Sun, τα οποία έχουν αποκτήσει πολλούς φανατικούς φίλους. Από την άλλη, το πρόσφατο Age of Empires 2 ήταν αυτό που ανέβασε την εν λόγω σειρά στη δεύτερη θέση. Οι υπόλοιπες ακολούθησαν σε... διακριτική απόσταση. Ας δούμε τι έγινε κι εδώ:



ΘΕΣΗ	ΣΕΙΡΑ	%
1	Command & Conquer	35,6
2	Age of Empires	31,5
3	Warcraft	11,6
4	Civilization	10,2
5	Commandos	4,2
6	Dune	3,7
7	Sim City	1,9
8	Rainbow Six	1,4

μπορούμε να ξεχάσουμε τα παιχνίδια με το οποία μεγαλώσαμε, έτσι δεν είναι;

25 - 34 ΕΤΩΝ

Κύριο χαρακτηριστικό των "έμπειρων" αναγνωστών μας, οι οποίοι έχουν φάει τα games με το κουτάλι, είναι η προτίμηση των παιχνιδιών rally. Μάλλον ό,τι δεν μπορούν να κάνουν στο δρόμο το κάνουν εδώ, αφού η πιθανότερη επίπτωση δεν είναι άλλη από το Game Over!

35 - 45 ΕΤΩΝ

Τελειώνουμε με την κατηγορία των "βετεράνων" αναγνωστών μας, οι οποίοι αντιστοιχούν στο μικρότερο ποσοστό, αφού το μερίδιό τους μόλις που αγγίζει το 1%. Σαφώς, λοιπόν, οι ψήφοι ήταν λίγοι. Ετσι, για παράδειγμα, στην κατηγορία των RPGs ψηφίστηκε μόνο ένα παιχνίδι, ενώ στις άλλες δεν συμπληρώθηκε καν τριάδα.

STRATEGY		BEST OF ALL	
GAME	%	GAME	%
Age of Empires 2	57	Age of Empires 2	33,5
Tiberian Sun	14,5	FIFA 2000	17
Warcraft 2	14	Warcraft 2	16,5
Age of Empires 2	20,5	Starcraft	9,5
Starcraft	20	Red Alert	9
Red Alert	16	Age of Empires 2	7
Age of Empires 2	13,5	Indiana Jones & The Fate of Atlantis	8,5
Starcraft	13,5	Starcraft	8
Warcraft 2	11	Red Alert	5,5
Starcraft	19	FIFA 2000	8,5
Age of Empires 2	16	FIFA 99	6
Civilization	11	Starcraft	6

Εσείς, εμείς και γενικώς όλοι όσοι ασχολούνται με το μαγικό χώρο των games και σε κάποιο ή κάποια από τα παραπάνω βρήκαν αυτό που τους αντιπροσωπεύει περισσότερο. Σίγουρα από αυτόν το μεγάλο ανταγωνισμό των εταιριών, όσα και αν βγάζουν από αυτόν, οι τελικοί νικητές είναι οι χρήστες που απολαμβάνουν το αγαπημένο τους παιχνίδι. Προσοχή, πάντως, γιατί οι διαφορές μεταξύ νικητών και χαμένων είναι λεπτές. Καλή χρονιά και ό,τι επιθυμείτε!

Τα ονόματα των τυχερών της κλήρωσης που κερδίζουν από ένα μπλουζάκι "PC Master" θα τα βρείτε στη στήλη "PC Νέα" αυτού του τεύχους.

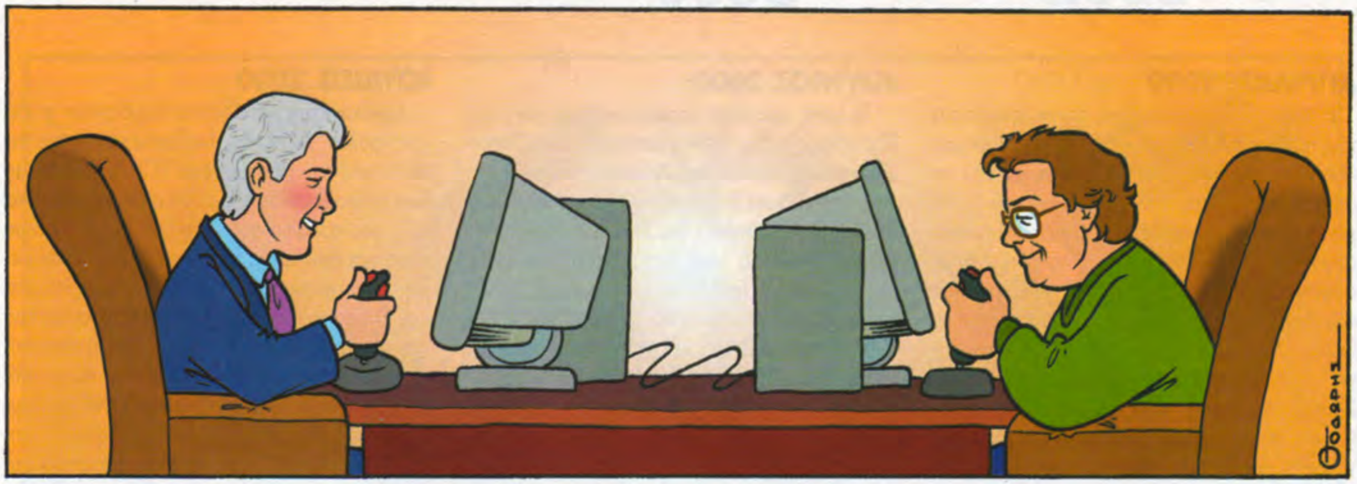
ΚΑΖΑΜΙΑΣ 2000

...και τα μυαλά στα κάγκελα!



Καλά, την αρχή την ξέρετε. Φυσούσε δαιμονισμένα στην κοιλάδα των 99 παραθύρων. Τα crashes, οι ψηφιακές καταιγίδες (και γίδες) χτυπούσαν με μανία το guild μου. Αυτή τη φορά, όμως, ο νεκρομάντης Vantor έδειχνε ιδιαίτερα ταραγμένος όταν με επισκέφθηκε. Μουρμούριζε κάτι για Millennium, κάτι για το τέλος του κόσμου, κάτι για την υπόθεση Κορκολή/Τριανταφυλλόπουλου, δεν μπορούσα να καταλάβω. "Φέτος, οι άνθρωποι" μου είπε "είναι φοβερά ταραγμένοι. Η όλη υπόθεση του Millennium τους έχει ταρακουνήσει τόσο που για άλλη μία φορά θέλουν να μάθουν το μέλλον τους προτού αυτό συμβεί." Έτσι, λοιπόν, το δύσκολο αυτό έργο ανατέθηκε σε εμένα για άλλη μία φορά...

Του Hellfire Υπέρτατου μάγου της Microsoft, υπό τον Βασίλη Πύλες, πολλά τα έτη του



Έχοντας 100% επιτυχία στις προβλέψεις μου για το προηγούμενο έτος, ζήτησα κάτι παραπάνω από ό,τι ίσως μου άξιζε. Τι ήταν αυτό; Χμ! αρχικά σκέφτηκα να ζητήσω το κεφάλι του Πατρίκου επί πίνακι, αργότερα λιγουρεύτηκα λίγο Καφούρο με σκορδαλιά, ακόμα και να βάλουν τον Φουρνιστάκη να γράφει τα train simulators μου πέρασε από το μυαλό. Τελικά, όμως, το υπέρτατο κακό βρισκόταν αλλού. Ναι, πώς δεν το σκέφθηκα τόσον καιρό. Η αλήθεια ήταν μπροστά μου όλα αυτά τα χρόνια. Μα ήταν δυνατόν να είμαι τόσο τυφλός; Υπήρχε ένας τρόπος να βασανίσω όλους τους θνητούς και ιδιαίτερα τους αναγνώστες του "PC Master". Ναι, αυτό ήταν. Θα ζητούσα από τον εκδότη supreme patriarch Manusus και από τον αρχισυντάκτη/νεκρομάντη Vantor να γίνει το "PC Master" δεκαπενθήμερο. Χα! Ετσι ο τρόμος που θα έβρισκε τους αναγνώστες του θα ήταν διπλός κάθε μήνα. Χαχαχαχεχεχεχοχοχο, χα, χε, χο! Και όλα αυτά, με τι αντάλλαγμα; Απλά θα του έγραφα το μέλλον, τα πιο σημαντικά γεγονότα της χρονιάς που έρχεται...

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000

Η νέα χιλιετία μπαίνει και το bug του 2000 σαρώνει τα πάντα. Υπολογιστές σταματάνε, βάσεις δεδομένων καταρρέουν, κομπιουτεράκια αδυνατούν να κάνουν τις στοιχειώδεις μαθηματικές πράξεις, φούρνοι αρνούνται να ψήσουν ψωμί, σεσουάρ σταματάνε το στέγνωμα των μαλλιών. Εν ολίγοις καμία ηλεκτρική ή ηλεκτρονική συσκευή δεν δουλεύει. Ο κόσμος είναι στα πρόθυρα της παράλυσης. Παραδόξως, όμως, το πρόβλημα λύνεται αμέσως, όταν κυκλοφορεί το νέο antivirus της Microsoft με την ονομασία "Σουσέλ 2000. STFK" (σ.σ.: STFK=Sas Tin Ferame Koroida).

Συγκλονιστικά συμβάντα λαμβάνουν χώρα τον Ιούλιο. Αλβανός λαθρομετανάστης εισβάλλει στα γραφεία του "PCM", κρατώντας δύο χειροβομβίδες, ένα δίκοπο μαχαίρι, ένα ούζι, μια καράφα ούζο και δύο σουβλάκια με γύρο και απειλεί να τινάξει τα πάντα στον αέρα. Κρατάει όμηρους τους Κράτσα, Πατρίκο και Σπυρόπουλο και δείχνει αποφασισμένος για όλα.

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000

Τα πράγματα για το δεύτερο μήνα της νέας χιλιετίας δεν εξελίσσονται και με τον καλύτερο τρόπο. Το "PC Master" ανακοινώνει ότι θα κυκλοφορεί καθημερινώς και οι συντάκτες, μη μπορώντας να αντέξουν το βάρος της δουλειάς που τους περιμένει, ανακοινώνουν διαδήλωση στην πλατεία Συντάγματος. Πρωτοστατούν οι Καφούρος, Μπέλλος (μικρός και μεγάλος), Φουρνιστάκης, Σκουλικάρης, Σπυρόπουλος και Κυριακός. Μάλιστα ο Κυριακός τολμά και ξεστομίζει το σύνθημα "αρχισυντάκτες, γουρούνια, δολοφόνοι"! Αυτό ήταν. Σε κλάσματα δευτερολέπτου χιλιάδες ΜΑΤ διαλύουν βίαια τη διαδήλωση. Ο Νάσος Μπέλλος μάλιστα δέχεται πλειάδα χτυπημάτων, επειδή, σύμφωνα με τα ΜΑΤ που τον χτυπούσαν, "έβαλε στο Driver κάτω από 90%"! Ο Σπυρόπουλος, δύο μέρες αργότερα, καταγγέλλει σε εκπομπή του Μάκη Τριανταφυλλόπουλου ότι "σίγουρος υποκινητής της βίαιης αυτής καταστολής ήταν ο Πατρίκος". Στην ίδια εκπομπή μάλιστα ο Μάκης δηλώνει ξεκάθαρα: "Εχω ράμματα και για τη γούνα του". Ολοι πλέον περιμένουν με αγωνία περαιτέρω αποκαλύψεις - με λίγη τύχη και σχετικά βίντεο.

ΜΑΡΤΙΟΣ 2000

Η καταστολή της διαδήλωσης, ως ωμή καταπάτηση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, ξεσηκώνει θύελλα διαμαρτυριών ανά την υφήλιο. Η "πάντα ευαίσθητη σε τέτοια θέματα" Αμερική προβαίνει σε έντονο διάβημα προς τον κ. Σημίτη, ο οποίος με τη σειρά του υποστηρίζει: "Μα δεν είναι άνθρωποι. Είναι συντάκτες. Δεν ξέρω τι κάνετε εσείς εκεί στην Αμερική". Φήμες αναφέρουν ότι ο Clinton τα παίρνει στο κρανίο και σκέφτεται πολύ σοβαρά να βομβαρδίσει τα γραφεία του "PCM". Ο Κράτσας, οσμιζόμενος την τεταμένη ατμόσφαιρα, προτείνει να πέσουν οι τόνοι και καλεί τον πλανητάρχη σε "mia partida Starcraft". Μάλιστα, παίζοντας άψογα το ρόλο του οικοδεσπότη, απαντά σε ερώτηση του Bill "pia pista pistevis oti mou teriazi" ως εξής: "Bloodbath". Ο Clinton δέχεται αμέσως, και το μεγάλο ματς καθορίζεται για τον Ιούνιο. Τα υπόλοιπα σημαντικά γεγονότα αυτού του μήνα αφορούν στον Καφούρο. Ο γνωστός αυτός συντάκτης του "PCM", ύστερας από συγκλονιστικές αποκαλύψεις σε αθλητική εκπομπή, φαίνεται να είναι ο βασικός υπεύθυνος για την κατάντια του ελληνικού ποδοσφαίρου. Στην εκπομπή του Κυριάκου "Jaws" Θωμαΐδη προβάλλονται κασέτες που δείχνουν τον Καφούρο να δωροδοκεί ανοιχτά διαιτητές, επόπτες και ιδιοκτήτες κυλικείων (άγνωστος ο λόγος για το τελευταίο). Ο ίδιος ο Καφούρος απαντά: "Εχω εμπιστοσύνη στην ελληνική δικαιοσύνη. Ολα αυτά είναι λασπολογίες". Μάλιστα, για να αποδείξει τον τελευταίο ισχυρισμό του, αποτινάσσει από τους ώμους ίσα με δύο κιλά λάσπη!

ΕΤΑΙΡΙΑ
PCM /KAI TA MYALA STA KIGLIDOMATA PRODUCTIONS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Ενας καλός Pentium, μπόλικα ή πολλά RAM, γρήγορο CD-ROM (ενδείκνυται πολύ γρήγορο), αρκετά καλή κάρτα οθόνης, μέτρια ή καλύτερη κάρτα ήχου, δώσε και σε μένα μπάρμπα MB στο σκληρό, μεγάλη δόση χιούμορ.

2000

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000

Η Microsoft ανακοινώνει την κυκλοφορία του τελευταίου λειτουργικού της με το όνομα "Kerkoportes 2000". Ο Bill Gates, σε ερώτηση δημοσιογράφου του "PCM" σχετικά με το τι παραπάνω προσφέρουν τα νέα Windows, απαντά: "Τίποτα απολύτως, αλλά ήδη έχουμε στα σκαριά δύο upgrades". Σε νέα ερώτηση του δημοσιογράφου σχετικά με την τιμή, ο Gates (μόλις είχε επιστρέψει από την Αργεντινή - δες περσινό καζαμία) απαντά: "Χε, Χε, Σουσέλ, παιδί μου, Σουσέλ". Εν τω μεταξύ ο Clinton, προσπαθώντας να τρομάξει τον Κράτσα για την επικείμενη αναμέτρηση, δηλώνει ευθαρσώς: "I will melt him" (σ.σ.: Θα τον λιώσω). Ο Κράτσας, τέρας ψυχραιμίας, απαντά: "The same, my little Pantelis, the same, my Pantelis (σ.σ.: Τα ίδια, Παντελάκη μου, τα ίδια, Παντελή μου). Την εξαιρετικά τεταμένη ατμόσφαιρα απαλύνει η νέα συνέχεια του παιχνιδιού Lula, το... Lula3: Κούλα! Παράλληλα κυκλοφορεί το καινούριο sequel του Carmageddon, το Carmageddon 3: Klei i mana mou sto mnima, το οποίο κυριολεκτικά σπάει τα ταμεία.

ΜΑΪΟΣ 2000

Το "PCM" αποφασίζει ότι η καθημερινή κυκλοφορία του δεν είναι αρκετή για να καλυφθούν οι ανάγκες των δισεκατομμυρίων αναγνωστών του. Πλέον ανακοινώνεται ότι θα κυκλοφορεί πρωί απόγευμα, χωρίς να μειωθεί η ύλη του. Οι συντάκτες, μην αντέχοντας άλλο τη δουλειά που τους περιμένει, επιχειρούν ομαδική αυτοκτονία, εγχείρημα που το ονομάζουν "Ζάλογγο 2000". Την τελευταία στιγμή, όμως, διστάζουν και, αλλάζοντας γνώμη, κατεβαίνουν σε απεργία πείνας έξω από τα γραφεία του εκδότη. Ο Καφούρος καταγγέλλεται ως απεργοσπάστης, επειδή, όπως αποκαλύφθηκε, "έτρωγε τα νύχια του". Η απεργία, όμως, λίγο αργότερα διαλύεται ειρηνικά, όταν σκάει μύτη ο εκδότης κραδαίνοντας έναν εκτοξευτή πυραύλων συντάκτη-συντάκτη με τις ειδικές "ειρηνικές-πυρηνικές" κεφαλές.

ΙΟΥΝΙΟΣ 2000

Το ματς που όλοι περίμεναν είναι γεγονός. Στα γραφεία του "PCM" καταφθάνει ο Clinton (φανατικός οπαδός της Arsenal, όπως αποκάλυψε αργότερα ο Καφούρος) με την κόρη του Τσέλσι και τη γυναίκα του Χίλαρι ή Βερνικωμένο Κέρατο κατά τους αυτόχθονες ιθαγενείς της Αμερικής. Το δίκτυο στήνεται, οι φυλές επιλέγονται και το παιχνίδι ξεκινάει. Ο Clinton διαλέγει φυσικά Terrans, γιατί όπως δηλώνει: "They remind me of the boys back home. Oooohhhhh yeaaah!", και ο Κράτσας Zerg γιατί... "γιατί έτσι μου αρέσει." Η τηλεοπτική κάλυψη του γεγονότος είναι δίχως προηγούμενο. Υπολογίζεται ότι περίπου 5 δισ. άνθρωποι, 4 δισ. αρειανοί, 7 τρισ. Zerg και 2 δισ. Protoss παρακολουθούν μέσω δορυφορικού συστήματος το όλο συμβάν. Η μάχη όμως τελειώνει άδοξα για τον Clinton, αφού παρατάει το παιχνίδι κυνηγώντας μία μικρούλα της γραμματείας. Ο Κράτσας, φυσικά, μη χάνοντας ευκαιρία, κάνει τη βάση των Terrans γης μαδιάμ και πανηγυρίζει έξαλλα, δαγκώνοντας το αυτί του Καφούρου, όπως άλλωστε του έχει μάθει ο Overmind. Ο Clinton, όμως, θεωρώντας ότι αδικήθηκε κατάφωρα, απειλεί ότι θα βομβαρδίσει το γραφείο του Κράτσα. Την κατάσταση σώζει ο γνωστός δημοσιογράφος Μάκης Τριανταφυλλόπουλος, που απειλεί τον πλανητάρχη ότι αν δεν δεχτεί την ήττα του, θα δείξει υλικό άγριου sex του Bill με τη μανδάμ Ολμπράιτ. Ο Bill φυσικά υποχωρεί, μουρμουρίζοντας για ρεβάνς στο Tiberian Sun, και ο Κράτσας χρίζεται και επίσημα νικητής.

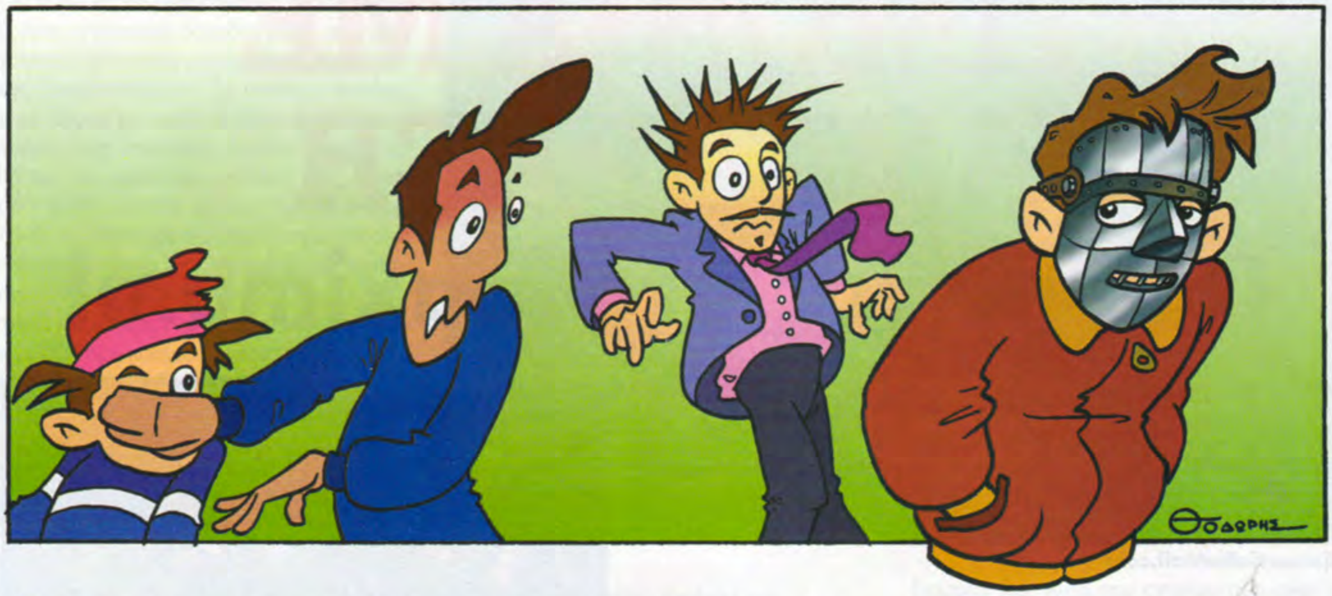


ΙΟΥΛΙΟΣ 2000

Συγκλονιστικά συμβάντα λαμβάνουν χώρα τον Ιούλιο. Αλβανός λαθρομετανάστης εισβάλλει στα γραφεία του "PCM", κρατώντας δύο χειροβομβίδες, ένα δίκοπο μαχαίρι, ένα ούζι, μια καράφα ούζο και δύο σουβλάκια με γύρο και απειλεί να τινάξει τα πάντα στον αέρα. Κρατάει όμηρους τους Κράτσα, Πατρίκο και Σπυρόπουλο και δείχνει αποφασισμένος για όλα. Η ελληνική αστυνομία (α)κινητοποιείται αμέσως και επικοινωνεί με τον κακοποιό. Συμφωνεί στην απαίτησή του για ένα εκατομμύριο δολάρια μετρητά, συμφωνεί στην παροχή ελικοπτέρου διαφυγής, αλλά διαφωνεί κάθετα στην απαίτηση του κακοποιού να αλλάξει η βαθμολογία του Tiberian Sun σε 95% για να ξεπεράσει το 94% του Starcraft. Μάλιστα ο αστυνομικός διευθυντής Μανωλάκης Χρυσογκλοπίτης τονίζει: "Α, όλα κι όλα. Εχουμε αρχές. Αποκλείεται". Τελικά, την κατάσταση σώζει ο Καφούρος, τον οποίο μόλις βλέπει ο δράστης τρομάζει τόσο πολύ, που παραδίνεται άνευ όρων! Ο Κράτσας, από την άλλη, θέτει ως όρο την ταυτόχρονη παράδοση των σουβλακιών. Ο Αλβανός δέχεται και αμέσως μετά κλείνεται σε νοσηλευτικό-ψυχιατρικό ίδρυμα, όπου προσπαθεί να ξεπεράσει τον τρόμο του για χρόνια. Μάλιστα, κατά την εισαγωγή του ακούστηκε να φωνάζει "Μη", "όχι", "κρατήστε τον μακριά μου" κ.λπ. Παρόμοια φαινόμενα συγκλονίζουν το πανελλήνιο επειδή, ατυχώς για τους παθόντες, το συμβάν καλύφθηκε τηλεοπτικώς.

ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2000

Οι αποκαλύψεις που περίμεναν όλοι από τον Μάκη Τριανταφυλλόπουλο έρχονται, επιτέλους, στο φως της δημοσιότητας. Ο γνωστός δημοσιογράφος, μόλις αρχίζει η εκπομπή, αναφέρει: "Εχουμε συγκλονιστικές αποκαλύψεις, για να μάθει επιτέλους ο κόσμος τι πραγματικά συμβαίνει στο 'PCM'". Η κασέτα παίζει και δείχνει το αδιανόητο: Ο Πατρίκος, μαστιγώνοντας έναν φουκαρά, του οποίου όμως το πρόσωπο δεν φαινόταν καθαρά, τον ρωτά: "Τι είσαι; Πες μου τι είσαι; Είσαι ο συντάκτης μου; Εεεε; Πες μου, είσαι ο συντάκτης μου; Είσαι συντακτάκι; Είσαι το συντακτάκι μου;". Ο δύσμοιρος συντάκτης απαντά: "Ναι, είμαι το συντακτάκι σου". Μόλις τελειώνει η κασέτα, ο Μάκης συγκλονισμένος δηλώνει: "Τίποτα όμως δεν τελείωσε εδώ. Εχουμε και νέες αποκαλύψεις για υψηλά ιστάμενους του 'PCM'". Ο Πατρίκος, με τηλεφωνική παρέμβαση στην εκπομπή, ξε-



καθαρίζει: "Πρόκειται περί φωτομοντάζ. Το μαστίγιο που δείχνετε δεν έχει καμία σχέση με αυτό που χρησιμοποιώ στη δουλειά. Το δικό μου είναι ροζ και έχει καρφιά στις άκρες του".

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000

Ο Πατρίκος κάνει το επόμενο μεγάλο βήμα και μπαίνει στο χρηματιστήριο. Η μετοχή του "Trelos papas me vaftise" απογειώνεται και χαρίζει τρελά κέρδη στον κόσμο, παρά τις αποκαλύψεις Τριανταφυλλόπουλου. Από την άλλη, το "PCM" ανακοινώνει ότι πλέον θα κυκλοφορεί πρωί-μεσημέρι-βράδυ. Οι συντάκτες, μη έχοντας πώς να αντιδράσουν, σηκώνουν τα χέρια ψηλά αποδεχόμενοι το επερχόμενο μαρτύριο. Τα υπόλοιπα συμβάντα αφορούν κυρίως στην Intel. Ο κολοσσός αυτός του hardware ανακοινώνει τον τελευταίο επεξεργαστή της, τον Terastium. Θα είναι ικανός για άπειρες πράξεις το δευτερόλεπτο και όχι μόνο μαθηματικές. Θα μπορεί να τραγουδάει, να κάνει ζάπινγκ, να σερφάρει μόνος του στο Internet αλλά και στο Σούνιο, να χτυπάει ομελέτες, να ψήνει κανένα παϊδάκι, να χορεύει τσάμικο (χαλαρά) και άλλα πολλά. Εκτός αυτών έρχεται και σε πολύ βολική τιμή (μόλις \$999.999.999), ενώ θα συνοδεύεται από το καινούριο Carmageddon, το Carmageddon 4: O Haros vgike pagania.

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000

Το φθινόπωρο μπαίνει ειρηνικά. Τα φύλλα πέφτουν από τα δέντρα, τα πρωτοβρόχια μειώνουν τις καλοκαιρινές θερμοκρασίες. Στην αγορά της Πληροφορικής, όμως, τα πράγματα ζεσταίνονται. Κυκλοφορεί το πρώτο "Αμερική simulator", το οποίο προσφέρει στο πακέτο του έναν πυρηνικό εκτοξευτή, ένα φορητό "excuse maker", ένα σύστημα δημιουργίας συγκινητικών λόγων και ένα σύστημα uplink με τους αμερικανικούς δορυφόρους. Αν ένας παίκτης επιθυμεί, για παράδειγμα, να βομβαρδίσει μια χώρα, τότε το excuse maker αναλαμβάνει αρχικά να κατασκευάσει δικαιολογίες για την πράξη του, όπως "καταπάτηση των ανθρώπινων δικαιωμάτων", "παράνομη χρήση πυρηνικών όπλων", "ιμπεριαλιστικές βλέψεις". Στη συνέχεια συνδέεται με τους δορυφόρους, επιλέγει τους στόχους του και πυροδοτεί τους πυραύλους. Αν καταφέρει ο παίκτης και οι πύραυλοί του να βρουν στόχο, τότε κερδίζει 1 πόντο. Αν ο στόχος που θα βρουν οι πύραυλοι καταστραφεί ολοσχερώς, ο παίκτης κερδίζει 2 πόντους. Αν επιπλέον καταστρέψει ολόκληρη τη χώρα, τότε ο παίκτης κερδίζει 5 πόντους. Αργότερα, μέσω του κατασκευαστή συγκινητικών λόγων, απαγγέλλει -από το CNN- έναν δακρύβρεχτο λόγο στον κόσμο και βγαίνει από πάνω κιόλας. Το όλο σύστημα με την επωνυμία "The Butcher: An America Simulator" κυκλοφορεί από τη Microsoft μόνο για εγχώριες πωλήσεις, στην εξευτελιστική τιμή των 12,3 σεντς. Παραδόξως για μερικούς δεν σημειώνει τις αναμενόμενες πωλήσεις και το όλο project εγκαταλείπεται.

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000

Οι καλές σχέσεις μεταξύ Ελλάδας-Τουρκίας γίνονται καλύτερες. Σύμφωνα με κοινή απόφαση των δύο χωρών, για περαιτέρω σύσφιγξη των διπλωματικών σχέσεων κανονίζεται ένα μικρό ταξιδάκι των συντακτών του "PCM" στη γειτονική χώρα. Συγκινητικές στιγμές μάλιστα εξελίσσονται στο αεροδρόμιο της Κωνσταντινούπολης όταν ο Ετσεβίτ, βλέποντας τον Καφούρο, φωνάζει: (μεταφρασμένο από τα τουρκικά) "Γιε μου, γιε μου". Αργότερα, όμως, του εξηγούν το λάθος του και παραδέχεται: "Μα μου μοιάζει. Μοιάζουμε σαν δύο σταγόνες νερό". Η συνέχεια όμως δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Η θέα και μόνο του Καφούρου προκαλεί μαζικές αυτοκτονίες, ενώ, όπως φημολογείται έντονα, απειλείται η χώρα μας με διπλωματικό επεισόδιο, λόγω, όπως καταγγέλλουν Τούρκοι υψηλά ιστάμενοι, "φρικτού ψυχολογικού πολέμου από την πλευρά της Ελλάδας". Τελικά, η αποστολή επιστρέφει αμέσως πίσω και τα πράγματα ηρεμούν όταν ο Σημίτης ανακοινώνει ότι θα φορεθεί στον Καφούρο μια νέα ειδική μάσκα. Μάλιστα η Paramount, μαθαίνοντας το γεγονός, επικοινωνεί με τον εν λόγω συντάκτη, καθώς τον θέλει για πρωταγωνιστή στην ταινία που ετοιμάζει "Ο άνθρωπος με το σιδηρούν προσωπείο 2".

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000

Το χριστουγεννιάτικο πνεύμα σπάει, όταν ο γνωστός Αγιος Βασίλης μηνύει το "PC Master" επειδή -όπως τονίζει- δεν κυκλοφορεί στην Καισάρεια. Η υπόθεση οδηγείται στα δικαστήρια της Χάγης και δείχνει να έχει πολύ δρόμο μπροστά της. Τα υπόλοιπα συμβάντα χαρακτηρίζονται φυσιολογικά. Το Σύνταγμα και η Ομόνοια φιλοξενούν νέες διαδηλώσεις των συντακτών του "PCM", οι οποίες όμως διαλύονται ειρηνικά από τους... κυανόκρανους, κυκλοφορεί το νέο 3D shooter που σπάει ταμία το "Ta pira sto kranio kai tha tus sfakso olous", ενώ ύστερα από παρέμβαση του ΟΗΕ, το "PCM" επανέρχεται στη δεκαπενθήμερη έκδοσή του. Σύμφωνα μάλιστα με δήλωση του "Μπράβο, αυτός είναι καφές" Κόφι Ανάν: "Ο ΟΗΕ δεν μπορούσε να επιτρέψει κάτι που καταπατά έντονα τα ανθρώπινα δικαιώματα". Τα τελευταία γεγονότα αυτού του μήνα περιλαμβάνουν τη νέα επίσκεψη του Vantor στο Guild μου. Μέχρι τότε όμως... PC

ΤΙΜΟΝΙΑ ΜΕ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Οδηγώντας στο maximum!

Μετά τα joysticks η τεχνολογία της ανάδρασης πέρασε και στα τιμόνια. Εξετάζουμε τις προτάσεις τεσσάρων κατασκευαστών και σας μεταφέρουμε τις εντυπώσεις μας.



Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Η απόκτηση ενός τιμονιού είναι το όνειρο κάθε gamer με έφεση στα παιχνίδια εξομοίωσης οδήγησης. Πόσο μάλλον αν αυτό ενσωματώνει τεχνολογία force feedback, αφού θα επιτρέπει την αίσθηση όλων των ανωμαλιών του δρόμου, των φρεναρισμάτων, των στροφών και των συγκρούσεων! Αυτό που πρέπει να τονιστεί είναι ότι μεγάλο ρόλο στην αίσθηση της ανάδρασης παίζει το ίδιο το παιχνίδι, που πρέπει να έχει σχεδιαστεί προσεκτικά ώστε να προσφέρει ρεαλιστικό αποτέλεσμα. Εσφαλμένα, λοιπόν, συχνά απογοητευόμαστε από το αποτέλεσμα και ρίχνουμε το φταίξιμο στο χειριστήριο. Επειτα από αυτή τη διευκρίνιση, ας περάσουμε στην αναλυτική παρουσίαση των προϊόντων τεσσάρων εταιριών, ώστε να σας βοηθήσουμε να βγάλετε τα συμπεράσματά σας.

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE-FEEDBACK WHEEL

Το πιο δημοφιλές τιμόνι στο οποίο υλοποιείται η τεχνολογία της ανάδρασης. Οταν παρουσιάστηκε ελάχιστα παιχνίδια την υποστήριζαν, αλλά με την πάροδο του χρόνου η κατάσταση άλλαξε ριζικά. Τα προβλήματα συμβατότητας που αντιμετώπισε αρχικά το συγκεκριμένο τιμόνι έχουν μειωθεί με τις καινούριες εκδόσεις λογισμικού που το συνοδεύουν.



Η συσκευασία περιλαμβάνει το τιμόνι, την πεταλιέρα με το γκάζι και το φρένο, ένα CD με το software και δύο παιχνίδια, το Monster Truck Madness II και το Precision Racing. Στο πίσω μέρος του τιμονιού υπάρχουν τα πλήκτρα αλλαγής ταχυτήτων, ενώ στην πρόσοψη βρίσκονται έξι κουμπιά που μπορούν να προγραμματιστούν μέσω του πολύ καλού interface του λογισμικού. Το τιμόνι τοποθετείται σε οποιοδήποτε γραφείο ή τραπέζι και ο μηχανισμός εφαρμογής είναι από τους καλύτερους που έχουμε δει σε παρόμοιες συσκευές. Οσον αφορά στη σύνδεση, αφού ενώσουμε τα πετάλια και βάλουμε το τροφοδοτικό στην πρίζα, δεν μένει παρά να συνδέσουμε το βύσμα εξόδου με την gameport της κάρτας ήχου. Πρέπει να διαθέτουμε την τελευταία έκδοση των οδηγών της κάρτας ήχου και του Direct X, για να μην αντιμετωπίσουμε προβλήματα. Προκειμένου να δουλέψει σωστά, πρέπει να φροντίσουμε ώστε το Sidewinder Wheel να βρίσκεται στην πρώτη θέση της λίστας των Game controllers που υπάρχει στον πίνακα ελέγχου. Δεν χρειάζεται να γίνει calibration, καθώς όλα ρυθμίζονται αυτόματα. Μπορούμε να ελέγξουμε τη δυνατότητα feedback καθώς και την έντασή της, ώστε να βρίσκεται στα επίπεδα που μας ευχαριστεί. Πρόκειται για κάτι πολύ χρήσιμο, διότι αυτό που θέλουμε σε ένα παιχνίδι με αυτοκίνητα είναι να νικήσουμε

τους αντιπάλους και όχι το χειριστήριο!

Τα κουμπιά στο μπροστινό μέρος του τιμονιού είναι εργονομικά τοποθετημένα και έχουν τη σωστή απόσταση μεταξύ τους, προς αποφυγή διπλοπατημάτων. Τα πετάλια, ωστόσο, αν και έχουν τη σωστή απόκριση, είναι πολύ ελαφριά. Ετσι, σε στιγμές πανικού υπάρχει περίπτωση να φύγουν από τη θέση τους με σοβαρό αντίκτυπο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Από το software του πακέτου μπορεί κάποιος να διαλέξει έτοιμα profiles για τα πιο γνωστά παιχνίδια οδήγησης, ενώ στο site της Microsoft προσφέρονται τα profiles των νέων παιχνιδιών που κυκλοφορούν στην αγορά. Συμπερασματικά, το Sidewinder Forcefeedback Wheel είναι μία πολύ καλή επένδυση για τους λάτρεις των racing simulators που θέλουν η οδήγηση στο PC να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική. Η τιμή του έχει πέσει σε επίπεδα πολύ χαμηλότερα αυτών που είχε όταν κυκλοφόρησε στις αρχές της χρονιάς. Το μόνο μειονέκτημά του είναι η έλλειψη σύνδεσης μέσω της USB θύρας, η οποία θα επέτρεπε την αποφυγή της όποιας ασυμβατότητας με το gameport ορισμένων καρτών ήχου.



SAITEK R4 FORCE

Η Saitek, για όσους δεν το γνωρίζουν, θεωρείται από πολλούς η κορυφαία εταιρία κατασκευής χειριστηρίων. Απλά στην Ελλάδα δεν έχει προωθήσει όσο θα έπρεπε τα προϊόντα της, γι' αυτό δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένα.

Το κορυφαίο τιμόνι της είναι το R4 Force, στο οποίο γίνεται χρήση της τεχνολογίας force feedback της Microsoft έπειτα από σχετική άδεια. Αν και επικοινωνεί με τον υπολογιστή μέσω του κλασικού gameport της κάρτας ήχου, η ευαισθησία και η ακρίβεια της κίνησης είναι εφάμιλλες ψηφιακού χειριστηρίου. Μόνο που και εδώ εμφανίζονται τα προβλήματα συμβατότητας που έχει το τιμόνι της Microsoft, ιδιαίτερα σε κατόχους παλιών καρτών ήχου.

Αυτό που πρέπει να τονιστεί είναι ότι μεγάλο ρόλο στην αίσθηση της ανάδρασης παίζει το ίδιο το παιχνίδι, που πρέπει να έχει σχεδιαστεί προσεκτικά ώστε να προσφέρει ρεαλιστικό αποτέλεσμα. Εσφαλμένα, λοιπόν, συχνά απογοητευόμαστε από το αποτέλεσμα και ρίχνουμε το φταίξιμο στο χειριστήριο.



Η συσκευασία περιλαμβάνει το CD με το συνοδευτικό software και οκτώ παιχνίδια, σε περιορισμένες εκδόσεις όμως. Από αυτά, τα τρία υποστηρίζουν ανάδραση (Johnny Herbert Grand Prix, Ultimate Race Pro και TOCA Touring Car Championship). Με την πρώτη ματιά, το τιμόνι θυμίζει περισσότερο χειριστήριο για διαστημικά παιχνίδια λόγω του φουτουριστικού σχεδιασμού του. Αυτό που εντυπωσιάζει είναι η δυνατότητα ρύθμισης του ύψους, χαρακτηριστικό που βοηθά σημαντικά στη θέση οδήγησης.

Η ποιότητα κατασκευής βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα, όπως ακριβώς θα περιμέναμε από μία εταιρία όπως η Saitek. Το τιμόνι διαθέτει ελαστική επένδυση που αποτρέπει αναπάντεχα γλιστρήματα και βελτιώνει την αίσθηση της λαβής. Τα πετάλια, αν και είναι ελαφριά, είναι τοποθετημένα στο κέντρο της βάσης και έτσι είναι αρκετά δύσκολο να μετακινηθούν στις απότομες κινήσεις. Οι διαδρομές τους είναι μικρές, όπως αρμόζει στην αγωνιστική οδήγηση. Αυτό μπορεί να ξενίσει στην αρχή, γιατί προϋποθέτει μεγαλύτερη ακρίβεια στις κινήσεις. Επίσης, διαθέτουν ρυθμιζόμενη ένταση επαναφοράς, αλλά ακόμα και στη θέση maximum είναι "μαλακά" στην αίσθηση.

Συνολικά, το R4 Force άφησε μόνο θετικές εντυπώσεις. Στο Viper Racing όπου το χρησιμοποίησα κατάφερα να βελτιώσω τους χρόνους μου σε όλες τις πίστες, λόγω του ρεαλισμού που προσφέρει το συγκεκριμένο τιμόνι.

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE

Αλλη μία καταξιωμένη εταιρία κατασκευής περιφερειακών παρουσιάζει τη δική της πρόταση για την οδήγηση. Στο WingMan Formula Force η Logitech κάνει χρήση της τεχνικής της Immersion στην υλοποίηση της ανάδρασης (η Immersion είναι η εταιρία που πρώτη παρουσίασε την ανάδραση στα χειριστήρια παιχνιδιών).

Το Formula Force συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω της θύρας USB. Αυτό που τραβά τη προσοχή είναι ότι το καλώδιο δεν ξεκινάει από το τιμόνι, όπως μας έχουν συνηθίσει οι υπόλοιποι κατασκευαστές, αλλά από τα πετάλια. Ετσι, είναι λιγότερο ορατό και δεν "προ-

ΤΙΜΟΝΙΑ ΜΕ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

σβάλλει" την καλαισθησία του γραφείου. Το τιμόνι μετά την εγκατάσταση χρειάζεται χειροκίνητο calibration, κάτι που, αν και είναι εύκολο, θα μπορούσε να λείπει, όπως και στους άλλους κατασκευαστές. Η προσφερόμενη ανάδραση είναι μικρή σε ένταση αλλά πολύ αναλυτική. Στο πολύ καλό Motorhead που συνοδεύει το πακέτο γίνονται αισθητές όλες οι ανωμαλίες και συγκρούσεις με τους αντιπάλους καθώς και τα όρια του δρόμου.

Το software των ρυθμίσεων του Formula Force, το οποίο η Logitech ονομάζει profiler, είναι απλούστατο στη χρήση. Εκτελεί όλα όσα μπορεί να χρειαστεί ο εκάστοτε παίκτης και καταναλώνει ελάχιστη ποσότητα RAM όταν τρέχει.

Συμπερασματικά, το Formula Force είναι μία προσεγμένη πρόταση από τη Logitech, η οποία προσφέρεται σε κόκκινο χρώμα που εντυπωσιάζει και τον πιο αδιάφορο.



GUILLEMOT RACE LEADER FORCE WHEEL

Η Guillemot, περισσότερο γνωστή από τις κάρτες ήχου και γραφικών, με το Race Leader Force αποφάσισε να πάρει ένα μερίδιο από την αγορά των game controllers. Με την πρώτη ματιά παρατηρούμε ότι το τιμόνι αυτό δεν μοιάζει με κανένα άλλο, καθώς ακολουθεί μία περισσότερο εκκεντρική σχεδίαση. Ωστόσο, είναι στιβαρό και άνετο στη χρήση με αρκετά μεγάλη ακρίβεια στους χειρισμούς. Τα paddles των ταχυτήτων βρίσκονται στο πίσω μέρος του τιμονιού, όπως άλλωστε και σε όλα τα άλλα τιμόνια που δοκιμάσαμε. Αυτό που προσωπικά δεν μου άρεσε είναι το ότι βρίσκονται πάνω στον ίδιο άξονα. Ετσι, όταν επιλέγουμε μία ταχύτητα με το ένα, το άλλο κινείται προς την αντίθετη κατεύθυνση. Τα πετάλια είναι αρκετά μεγάλα και τόσο το γκάζι όσο και το φρένο έχουν το ίδιο μέγεθος. Στο παιχνίδι το τιμόνι είναι πολύ σφιχτό. Αν έχουμε ρυθμίσει την ανάδραση στο maximum, έπειτα από λίγη ώρα θα έχουν πιαστεί τα χέρια μας. Τα ψηφιακά κουμπιά είναι σωστά τοποθετημένα και προγραμματίζονται εύκολα από το σχετικό interface του συνοδευτικού προγράμματος.

Η εκτίμησή μου είναι ότι πρόκειται για ένα αρκετά καλό προϊόν, που, αν και δεν καταφέρνει να ξεχωρίσει από το συναγωνισμό, δεν υστερεί σημαντικά σε κανέναν τομέα. Μάλιστα, αν αναλογιστείτε ότι είναι το φθηνότερο, αποτελεί σίγουρα μία συμφέρουσα αγορά.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως θα διαπιστώσατε, στην παρουσίαση των τιμονιών ανάδρασης δεν αναδεικνύουμε νικητή. Τούτο διότι όλα τα τιμόνια είναι πολύ καλά - θα τα αδικούσαμε αν τα κατατάσσαμε σε θέσεις. Το καθένα έχει τις ιδιαιτερότητές του, βάσει των οποίων πρέπει να γίνει η επιλογή από τον υποψήφιο αγοραστή.



Ο τρόπος τοποθέτησης στο γραφείο είναι πολύ σημαντικός. Οσοι έχουν σύγχρονα έπιπλα γραφείου δεν θα αντιμετωπίσουν πρόβλημα με κανένα από τα τιμόνια. Οσοι, όμως, έχουν κλασικά έπιπλα πρέπει πρώτα να μετρήσουν το πάχος του ξύλου στο σημείο τοποθέτησης. Επειδή συνήθως είναι αρκετά μεγάλο, ορισμένα τιμόνια ίσως να μην έχουν τόσο μεγάλο άνοιγμα, με αποτέλεσμα να γεννηθούν προβλήματα.

Η εμφάνιση αποτελεί πολύ σημαντικό παράγοντα στην επιλογή μας. Οι συντηρητικοί σίγουρα θα προτιμήσετε το πακέτο της Microsoft που είναι εξ ολοκλήρου μαύρο και δεν χτυπάει στο μάτι. Οσοι δεν έχετε πρόβλημα με τα χρώματα μάλλον θα διαλέξετε κάποιο φανταχτερό τιμόνι, όπως αυτό της Logitech. Είναι σίγουρο πως το έντονο κόκκινο χρώμα του θα τραβήξει την προσοχή όποιου μπει στο δωμάτιό σας.

Αυτό που δεν είμαστε σε θέση ακόμη να γράψουμε είναι το ποιο τιμόνι αντέχει περισσότερο στο χρόνο. Ειδικά τα πετάλια που περνάνε τα περισσότερα "μαρτύρια" είναι λογικό να έχουν ημερομηνία λήξης. Με μια πρώτη ματιά η ποιότητα κατασκευής όλων των εταιριών είναι πολύ καλή. Από κει και πέρα πρέπει αφ' ενός να ζητήσετε τη γνώμη φίλων που τυγχάνει να έχουν στην κατοχή τους κάποιο τιμόνι και αφ' ετέρου να ανατρέξετε σε σχετικά σχόλια στο Internet.

Οσο για την τιμή, τέλος, αυτή είναι ένα θέμα ρευστό. Οτιδήποτε καινούριο είναι πάντα ακριβό, ενώ με την πάροδο του χρόνου φθηναίνει. Στην Ελλάδα οι τιμές ποικίλλουν από μαγαζί σε μαγαζί, γι' αυτό και έχουμε δώσει τις τιμές πώλησης σε δολάρια, όπως τις βρήκαμε σε on-line καταστήματα στις αρχές Δεκεμβρίου. Κατά τη γνώμη μας, δεν πρέπει να επενδύσετε σε κάτι πολύ ακριβό, εκτός κι αν είναι απαραίτητο ή δεν έχετε οικονομικό περιορισμό. Είναι σίγουρο ότι σύντομα θα παρουσιαστεί κάποια νέα τεχνολογία και το τιμόνι σας, που με τόσο χαρά αποκτήσατε, θα μοιάζει με φτωχό συγγενή...

PC

ΤΙΜΟΝΙΑ ΜΕ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

ΤΙΜΟΝΙΑ	FORCE FEEDBACK	ΤΡΟΠΟΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ	ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE	ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ
Microsoft Sidewinder Force-Feedback Wheel	ΝΑΙ	SOUNDCARD GAMEPORT	ΝΑΙ	$170
Saitek R4 Force	ΝΑΙ	SOUNDCARD GAMEPORT	ΝΑΙ	$150
Logitech WingMan Formula Force	ΝΑΙ	USB	ΝΑΙ	$140
Guillemot Race Leader Force Wheel	ΝΑΙ	USB	ΝΑΙ	$120

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ & COMPUTER RPGs

Τόσο κοντά κι όμως... τόσο μακριά!

Αρκετούς μήνες πριν από την κυκλοφορία του Baldur's Gate η Interplay ανακοίνωνε ότι θα κυκλοφορήσει ένα RPG το οποίο θα βασίζεται στον κόσμο των Advanced Dungeons & Dragons της TSR και, πιο συγκεκριμένα, στα Forgotten Realms. Αμέσως ξέσπασαν συζητήσεις επί συζητήσεων και διαφωνίες επί διαφωνιών για το αν μπορεί ποτέ ένα παιχνίδι στον υπολογιστή να αντικαταστήσει -και όχι υποκαταστήσει- το αντίστοιχο επιτραπέζιο, για το αν μπορεί ποτέ ένα ή πολλά δισκάκια να προσφέρουν την ίδια ευχαρίστηση με αυτή που απολαμβάνει ο μετέχων σε ένα AD&D session.





του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Με την κυκλοφορία του παιχνιδιού και τη συστηματική ενασχόληση μαζί του τα πράγματα ξεδιάλυναν και τα ερωτήματα άρχισαν να βρίσκουν τις πολυπόθητες απαντήσεις. Ομως αυτές οι απαντήσεις φαίνεται ότι υπήρχαν αρκετό καιρό πριν από την κυκλοφορία του τίτλου ή ακόμη και όλων των προγενέστερων ομοειδών του, αφού "ανήκαν" στις συζητήσεις περί παιχνιδιών στον υπολογιστή και παιχνιδιών που αφορούσαν στη συναναστροφή με πραγματικούς (ανθρώπινους) χαρακτήρες. Ενα computer RPG μάλλον δεν θα μπορέσει ποτέ να αποκτήσει τον "παρεΐστικο" ή -πιο απλά- τον κοινωνικό χαρακτήρα των επιτραπέζιων RPGs. Οσο και να έχει αναπτυχθεί το multiplayer στοιχείο, φαντάζει αδύνατη η εξίσωσή του με το δωμάτιο όπου μαζεύεται η παρέα, μοιράζονται τα character sheets, ελευθερώνεται η φαντασία και αναπτύσσεται το υποκριτικό ταλέντο των παικτών και του Dungeon Master (DM). Μπορεί πια να υπάρχει η δυνατότητα να παίζετε ένα RPG με φίλους σας μέσω Internet ή σύνδεσης μέσω modem, όμως αυτό δεν είναι δυνατόν να συγκριθεί με τον παρεΐστικο χαρακτήρα των επιτραπέζιων RPGs, ο οποίος επιτρέπει τη δημιουργία νέων γνωριμιών και την ανάπτυξη της κοινωνικότητας. Αντίθετα, στα computer RPGs, εκτός από τους χαρακτήρες που ελέγχονται από χρήστες, όλοι οι υπόλοιποι είναι απλά δεδομένα λογισμικού. Μάλιστα, η αναφορά και μόνο σε αυτό φέρνει στο νου τις γνωστές αντιρρήσεις για τα παιχνίδια στον υπολογιστή, που συχνά οδηγούν σε κοινωνική απομόνωση (ειδικά αν έχετε εθιστεί τόσο και δεν βρίσκετε χρόνο ούτε για να φάτε). Ετσι, όσον αφορά στον κοινωνικό χαρακτήρα των δύο ειδών, τα επιτραπέζια RPGs καταλαμβάνουν την πρώτη θέση, με τα αντίστοιχα στον υπολογιστή να λαμβάνουν μέρος σε αυτή τη σύγκριση μόνο και μόνο λόγω της multiplayer δυνατότητάς τους, στο πλαίσιο της οποίας είναι μεν δυνατή η γνωριμία με χρήστες από διάφορα μέρη του κόσμου, όμως αυτό που ουσιαστικά προσφέρεται είναι μία εικό-



να τους, μία έκδοσή τους, η οποία ίσως να μην έχει σχέση με την πραγματικότητα. Για να γίνει κατανοητή η εν λόγω άποψη, αρκεί να τεθεί το εξής απλό ερώτημα: Κουβέντα σε chat room σε κάποιο site ή πραγματική κουβέντα σε έναν πραγματικό χώρο συγκέντρωσης ανθρώπων (και όχι κωδικών ονομάτων);

Οπως αναφέρθηκε ανωτέρω, μία σύγκριση μεταξύ των δύο ειδών θα ήταν ουσιαστικά αδύνατη, αφού πρόκειται για δύο είδη τελείως διαφορετικού χαρακτήρα. Ετσι οποιαδήποτε ακροβατική προσπάθεια αναφοράς στη σχέση μεταξύ των δύο δεν θα αποτελούσε τίποτε άλλο παρά μία ...παρά φύσει σύγκριση. Ανεβείτε, λοιπόν, στο τεντωμένο σχοινί και προσέξτε μην πέσετε...

Εκ πρώτης όψεως (μάλλον επιφανειακής), τα δύο αυτά είδη παρουσιάζουν αρκετές ομοιότητες. Η ενσάρκωση ενός χαρακτήρα, η επιλογή των ιδιαίτερων ικανοτήτων και δεξιοτήτων του και η εξέλιξή τους, τα ευρηματικά σενάρια, η περιπλάνηση σε έναν άγνωστο, φανταστικό κόσμο, η αντιμετώπιση επικίνδυνων ή και αναπάντεχων καταστάσεων και αντιπάλων, οι πολλές και διαφορετικές φυλές ανθρώπων, ανθρωποειδών και πλασμάτων, όλα υπάρχουν και χαρακτηρίζουν και τα δύο είδη. Εκεί όμως όπου παρουσιάζονται οι διαφορές είναι στον τρόπο εμφάνισης των προαναφερθέντων στοιχείων στους δύο αυτούς κόσμους της γενικότερης κατηγορίας των RPGs. Ας γίνει όμως μια πιο αναλυτική αναφορά.

Τονίστηκε ήδη ότι στα RPG sessions ο παίκτης έχει να κάνει με ανθρώπους και όχι με δεδομένα λογισμικού. Αυτό συνεπάγεται υψηλότερου βαθμού ρεαλισμό και αμεσότητα σε μια προσπάθεια -για παράδειγμα- να πεισθεί ένας ζητιάνος να δώσει πληροφορίες ή -πάλι για παράδειγμα- σε μια συνομιλία μεταξύ των μελών της ομάδας, αφού (απλά) βρίσκονται μπροστά στο χρήστη. Αυτό κάνει παραστατικότερη την ενσάρκωση του εκάστοτε χαρακτήρα, αφού ο παίκτης μιλά, κάνει μορφασμούς, βγάζει επιφωνήματα και γενικά συμπεριφέρεται ως πραγματικό πρόσωπο και δεν κάνει (ας πούμε) κλικ σε κάποια πρόταση ή κείμενο, όπως γίνεται στις συνομιλίες των computer RPGs. Ετσι, μια συνομιλία σε ένα session επιτραπέζιου RPG είναι πάντα πιο ζωντανή από την αντίστοιχη σε ένα computer RPG (η όποια ζωντάνια στην κουβέντα στα RPGs στον υπολογιστή αφορά αποκλειστικά και μόνο στις περιπτώσεις multiplayer παιχνιδιών). Υπάρχουν απρόοπτα στην κουβέντα που ούτε κατά διάνοια δεν θα μπορούσαν να υπάρχουν σε ένα computer RPG, όπως το να βήξει ένας από τους παίκτες και να ακολουθήσουν σχόλια από τους υπόλοιπους χαρακτήρες, να γίνει κάποιο αστείο πάνω στην κουβέντα και επίσης να ακολουθήσουν σχόλια και, γενικά, να γίνει μια "συνήθης" κουβέντα, μόνο που οι συμμετέχοντες δεν θα είναι οι Τάκης, Σάκης, Μάκης και Ακης αλλά ο "Μέγας Πολεμιστής τάδε", ο "Ανυπέρβλητος Μάγος δείνα" και ούτω κάθε εξής. Αλλωστε στα επιτραπέζια RPGs υπάρχει η δυνατότητα να ενσαρκώσετε κάποιον φανταστικό ήρωα όπως εσείς θα θέλατε, χωρίς περιορισμούς ως προς το class, τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητές του ή ως προς αυτή ακόμη τη συμπεριφορά του. Το συγκεκριμένο γεγονός οδηγεί, όπως είναι φυσικό, σε μεγαλύτερο δέσιμο με τον υποδυόμενο κάθε φορά χαρακτήρα (και το party του), άρα μεγαλύτερη ικανοποίηση με τις όποιες επιτυχίες και τη βελτίωσή του και μεγαλύτερη λύπη (μέχρι και κρίσεις μελαγχολίας) σε περίπτωση θανάτου του ή "ατυχημάτων" που του συμβαίνουν.



Εκ πρώτης όψεως -μάλλον επιφανειακής- τα δύο είδη παρουσιάζουν αρκετές ομοιότητες. Η ενσάρκωση ενός χαρακτήρα, η επιλογή των ιδιαίτερων ικανοτήτων και δεξιοτήτων του και η εξέλιξή τους, τα ευρηματικά σενάρια, η περιπλάνηση σε έναν άγνωστο, φανταστικό κόσμο, η αντιμετώπιση επικίνδυνων ή και αναπάντεχων καταστάσεων και αντιπάλων, οι πολλές και διαφορετικές φυλές ανθρώπων, ανθρωποειδών και πλασμάτων, όλα υπάρχουν και χαρακτηρίζουν και τα δύο είδη.

Μία άλλη κύρια διαφορά είναι η μεγαλύτερη αίσθηση ελευθερίας κινήσεων που νιώθει ότι έχει ο μετέχων σε ένα επιτραπέζιο RPG. Αυτό οφείλεται στην επίγνωση των περιορισμών που υπάρχουν σε ένα παιχνίδι στον υπολογιστή, αφού είναι προγραμματισμένο να αντιμετωπίζει και να υπολογίζει x απαντήσεις και y κινήσεις του χαρακτήρα καθώς και z εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων και καταστάσεων. (Μπορεί τα computer RPGs να έχουν εξελιχθεί σε μεγάλο βαθμό, όμως οι τιμές των x, y και z είναι και θα παραμείνουν για αρκετό καιρό περιορισμένες - ίσως και για πάντα). Επίσης, στα επιτραπέζια RPGs υπάρχει η εντύπωση μεγαλύτερης ευελιξίας ως προς την εξέλιξη της ιστορίας και των χαρακτήρων-γεγονότων που εμφανίζονται σε αυτή, αφού ο παίκτης γνωρίζει ότι μπορεί μεν να υπάρχει το κύριο σώμα της περιπέτειας στο βιβλίο, για παράδειγμα, της TSR ή στο μυαλό του DM (αν πρόκειται για δικής του επινόησης ιστορία), όμως αυτή κάλλιστα είναι δυνατόν να τροποποιηθεί, να εξελιχθεί ή και να αλλάξει σημαντικά μορφή, αφού μπορεί π.χ. να γίνει μια γκάφα από κάποιον συμπαίκτη ή από το χαρακτήρα σας (εσάς δηλαδή). Βέβαια θα μου πείτε ότι η εν λόγω γκάφα μπορεί να γίνει και στο computer game, όμως εκεί τα πάντα λειτουργούν "στυγνά" και υπολογιστικά: πιθανώς θα δείτε το game over και απλά θα κάνετε load. Αντίθετα, στο board RPG υπάρχει η δυνατότητα "εξωγενούς" επέμβασης από τον DM, ο οποίος μπορεί να προσθέσει από μηχανής θεούς χαρακτήρες ή και γεγονότα, αν βέβαια το κρίνει αναγκαίο. Αλλωστε ο ορισμός της Artificial Intelligence για τα παιχνίδια στον υπολογιστή είναι κατά κάποιον τρόπο υποτυπώδης, αφού δεν πρόκειται για ουσιαστική τεχνητή νοημοσύνη, αλλά για μία σειρά εντολών και δεδομένων που μόνο η (όποια) ποικιλία τους οδήγησε στο χαρακτηρισμό αυτό και όχι η φύση τους. Αντίθετα στα πραγματικά RPG sessions, ο DM μπορεί να υπολογίζει και να αντιμετωπίζει ενέργειες από τους παίκτες, οι οποίες σε ένα computer RPG δεν είναι καν δυνατόν να πραγματοποιηθούν.

XP HUNTERS

Ενα άλλο σημαντικό στοιχείο που αφορά στις διαφορές μεταξύ των δύο κατηγοριών εί-





ναι η επιβράβευση του χαρακτήρα σας (μέσω π.χ. του level up) στη μία και την άλλη περίπτωση. Στα computer RPGs η επιβράβευση του χαρακτήρα και η απόκτηση εμπειρίας γίνεται με έναν μάλλον λιτό τρόπο. Οι πόντοι υπολογίζονται και προστίθενται σύμφωνα με τον αριθμό των αντιπάλων που έχετε σκοτώσει και από τις αποστολές που έχετε φέρει εις πέρας. Αντίθετα, στα board RPGs υπάρχει μεν ένας παρόμοιος υπολογισμός των xps που κερδίζετε από εξουδετέρωση αντιπάλων και ολοκλήρωση αποστολών, ωστόσο υπάρχει και ένας σημαντικός αριθμός πόντων εμπειρίας με τον οποίο βραβεύονται όσοι έχουν ακολουθήσει πιστά το alignment του χαρακτήρα τους, όσοι πείθουν ότι ανήκουν στο class που έχουν επιλέξει γι' αυτόν, όσοι χρησιμοποιούν συνεχώς το μυαλό τους και βρίσκουν ευκολότερους και πιο ευρηματικούς τρόπους αντιμετώπισης και επίλυσης προβλημάτων και καταστάσεων. Βέβαια, εκ φύσεως αυτή η επιβράβευση εξαρτάται αποκλειστικά από την εμπειρία και την κρίση του DM, κάτι που γεννά πρόσθετα ερωτήματα και αμφισβητήσεις ως προς την αντικειμενικότητα της κρίσης του. Είναι πολύ πιθανό να προβείτε σε μία ενέργεια που, ενώ εσείς βρίσκετε έξυπνη, σωστή ή ικανή να φέρει αποτέλεσμα, είναι δυνατόν να υποτιμηθεί ή και να αγνοηθεί από τον DM, επειδή αυτός δεν την κρίνει ιδιαίτερα έξυπνη ή πολύ απλά γιατί δεν του "κάνει κούκου". Το παραπάνω είναι αρκετά πιθανό και οφείλεται πολύ απλά στη διαφορετικότητα των ανθρώπων: διαφορετικά ενδιαφέροντα, διαφορετική αντίληψη, διαφορά στα στοιχεία που ενθουσιάζουν τον καθένα. Βέβαια αυτό το πρόβλημα δεν υπάρχει στα computer RPGs, αφού πολύ απλά αφ' ενός απουσιάζουν τα στοιχεία που το προκαλούν (αποτελούν), λόγω -προφανώς- της έλλειψης της δυνατότητας να τηρήσετε ή -καλύτερα- να εφαρμόσετε το όποιο alignment έχετε επιλέξει για το χαρακτήρα σας, και αφ' ετέρου είναι περιορισμένος ο αριθμός των τρόπων επίτευξης στόχων και ολοκλήρωσης αποστολών.

ΚΑΝΟΝΕΣ & ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

Τα RPGs γενικότερα είναι παιχνίδια (σώώπα!) και, όπως κάθε παιχνίδι, έχουν κανόνες, οι οποίοι μπορεί να είναι απλοί και ευνόητοι, μπορεί όμως να είναι και αρκετά πολύπλοκοι. Ας πάρουμε ως παράδειγμα τους κανόνες του AD&D. Αμέτρητα ριξίματα ζαριών για την πρόκληση ζημιάς σε κάθε αντίπαλο, για να δείτε αν θα επιζήσετε από κάποιο χτύπημα ή αν θα σας συμβεί κάτι, για το AC σας, το THACO σας, τα όπλα που έχετε καθώς και για τον τρόπο και τις συνθήκες υπό τις οποίες μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε, για τη χρήση των μαγικών spells σας, ακόμη και για την απόσταση που μπορείτε να διανύσετε περπατώντας, τρέχοντας ή ιππεύοντας κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Αν σε όλα αυτά προσθέσετε τις πιθανές πρωτότυπες ενέργειες που ενδέχεται να σκεφτεί ένας παίκτης, θα καταλάβετε πόσο εύκολα μπορεί να προκληθεί παρανόηση, σύγχυση και "ανακατωσούρα" στο μυαλό του DM και να οδηγηθεί έτσι στο να ανοίγει συνεχώς το βιβλίο των κανόνων για να ελέγχει τη δυνατότητα της πραγματοποίησης κάποιας ενέργειάς σας (ειδικά αν είστε αρκετά ευρηματικοί). Ετσι δίνεται η εντύπωση παγώματος της περιπέτειας, παύσης της δράσης και, όπως είναι φυσικό, απομάκρυνσης από το όποιο κλίμα έχει δημιουργηθεί.

Αντίθετα, στα computer RPGs τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά. Οι μάχες, οι περιορισμοί, το αποτέλεσμα των επιθέσεων, όλα υπολογίζονται σε κλάσματα του δευτερολέπτου και η δράση είναι συνεχής και ασταμάτητη (εννοείται ότι αφορά στα "καλά" RPGs δράσης). Βέβαια το εύρος των κανόνων που μπορεί να υπάρχουν σε ένα RPG στον υπολογιστή είναι πάντα περιορισμένο σε σχέση με τα αντίστοιχα επιτραπέζια και μόνο μέρος των κανόνων εφαρμόζεται σε αυτά, αφού είναι ακόμη αρκετά δύσκολη η εξ ολοκλήρου εφαρμογή τους (αφήστε που μια τέτοια προσπάθεια θα οδηγούσε σε ακόμη περισσότερα bugs). Χαρακτηριστικά αναφέρεται το Baldur's Gate και η εφαρμογή των κανόνων μάχης σε αυτό (άραγε πόσα ήταν τα patches που κυκλοφόρησαν μετά την πρώτη έκδοσή του;). Βέβαια το αντίστοιχο bug στα επιτραπέζια RPGs είναι -τις περισσότερες φορές- ένας DM ο οποίος μπορεί να μην είναι σε θέση να αντιμετωπίζει και να "υπολογίζει" ταχύτατα έναν μεγάλο αριθμό ενεργειών από τους παίκτες του (όπως αναφέρθηκε ανωτέρω) και να οδηγείται σε "κρασάρισμα". Γι' αυτό κρίνεται πολύ σημαντικό για ένα board RPG session να υπάρχει ένας DM με αρκετά υψηλό επίπεδο ...multitasking. Ισως κάποιοι να είστε προνομιούχοι, άλλοι πάλι όχι. Προσέξτε, όμως, εάν ανήκετε στην πρώτη κατηγορία (αυτή δηλαδή με τον prodigy DM), να είστε αρκετά καταδεκτικοί μαζί του και να μην του φέρετε αντιρρήσεις, αφού μπορεί να τσαντιστεί κάποια στιγμή και να διαλυθεί η περιπέτεια... (γέλια)



Το βασικότερο όμως στοιχείο που απομακρύνει τα δύο αυτά είδη των RPGs είναι η δυνατότητα της απελευθέρωσης της φαντασίας του παίκτη στα επιτραπέζια sessions, κάτι που δεν υπάρχει ούτε στο ελάχιστο σε αυτά που λαμβάνουν χώρα στον υπολογιστή. Αυτό θυμίζει λίγο τη διαφορά μεταξύ ανάγνωσης ενός βιβλίου και παρακολούθησης της μεταφοράς του στους κινηματογράφους: Αν έχετε διαβάσει πρώτα το βιβλίο και έπειτα δείτε την κινηματογραφική μεταφορά του, πιθανότατα να απογοητευτείτε. Ολο και κάτι θα σας "χαλάει" στην ταινία, αφού μπορεί να έχετε φανταστεί διαφορετικά τους χαρακτήρες της ιστορίας, την ατμόσφαιρα, ακόμη και τα τοπία. Αντίθετα, αν δείτε πρώτα την ταινία και έπειτα διαβάσετε το βιβλίο, τότε ο οραματισμός των γεγονότων, προσώπων και σκηνικών οδηγεί απλά σε αυτά που είδατε στην ταινία - θα πρέπει να είστε αρκετά έμπειρος αναγνώστης (ή και φαινόμενο) ή να υπάρχει μεγάλη διαφορά μεταξύ ταινίας και βιβλίου για να συμβεί κάτι διαφορετικό.

Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα και με το εξεταζόμενο θέμα. Ενας παίκτης των επιτραπέζιων RPGs και πιο συγκεκριμένα των Forgotten Realms θα νιώσει κάπως άβολα (αμήχανα ή και ξένα) βλέποντας (π.χ.) την απεικόνιση του Drizzt στο Baldur's Gate - το γνωρίζουμε ότι σας έχουμε πρήξει με δαύτο, όμως είναι το μόνο που πλησίασε τόσο τον κόσμο (και όχι το χαρακτήρα) των επιτραπέζιων AD&D. Ισως τον είχε φανταστεί διαφορετικά, πιο εντυπωσιακό και με τελείως διαφορετική εμφάνιση. Αν όμως ένας οπαδός του Baldur's Gate τον συναντήσει σε ένα board RPG session, τότε αμέσως θα φέρει στη μνήμη του τον μελαψό τύπο που έχει για κολατσιό τα Gnolls. Ωστόσο, αν κάτι ενδιαφέρει κύρια το κείμενο αυτό είναι το τι γίνεται όταν ένας ξένος προς



τα RPGs παίκτης ασχοληθεί ταυτόχρονα (ή σχεδόν ταυτόχρονα) και με τα δύο είδη. Η απάντηση βρίσκεται κάπου στο "χώρο" της υποκειμενικότητας του καθενός. Μπορεί κάποιον να τον ενοχλεί η "έτσι θέλω να δείχνει ο τάδε χαρακτήρας, έτσι θα τον μάθετε και εσείς" εντύπωση στα computer RPGs, ενώ κάποιος άλλος να μην έχει πρόβλημα και να ικανοποιείται με αυτό που βλέπει. Μπορεί κάποιος να θέλει ο χαρακτήρας του να έχει μια x εμφάνιση, με συγκεκριμένους χρωματισμούς ενδυμάτων, με συγκεκριμένο μήκος μαλλιών, με, με, με... Γιατί λοιπόν να πρέπει να ενσαρκώσει έναν τύπο που ουδεμία σχέση έχει με αυτόν που είχε οραματιστεί; Από την άλλη πάλι, μπορεί ο παίκτης να προτιμάει να βλέπει το χαρακτήρα του ή τα άλλα μέλη της ομάδας του και όχι να τα φαντάζεται σύμφωνα με τις περιγραφές τους. Αυτό ισχύει γενικότερα και στα άλλα στοιχεία που συγκροτούν τα δύο αυτά είδη: Φαντασία από τη μία, οπτικοακουστικός χαρακτήρας από την άλλη.

Κάποιοι είναι αυτής της γνώμης: "Εντάξει, καλή είναι η περιγραφή ενός Wyvern που επιτίθεται στο χαρακτήρα σας, όμως δεν μπορεί να συγκριθεί με τη 'ζωντανή' απεικόνισή του στην οθόνη και με το άκουσμα των κτηνωδών γρυλισμάτων του. Εντάξει, καλές οι περιγραφές των πόλεων, των σπηλαίων και των φυσικών τοπίων, όμως δεν είναι δυνατόν να συγκριθούν με το real thing (ή καλύτερα virtual thing) όπου ακούς την οχλαγωγία στις πόλεις, βλέπεις μπροστά σου το ρυθμό των κτιρίων, σχεδόν αισθάνεσαι την κλεισούρα ενός σπηλαίου, σχεδόν μυρίζεις τη μυρωδιά της υπαίθρου - πόσο μάλλον να έχεις και τη Live, οπότε ακούγεται και η ηχώς! Αν δε η τεχνολογία δεν έχει αναπτυχθεί τόσο ώστε να παρουσιαστούν στην οθόνη γεγονότα και καταστάσεις, τότε 'αναλαμβάνει δράση' η εξιστόρησή τους από τον επαγγελματία της εταιρίας. (σ.σ.: Αυτή η ατμόσφαιρα κατά την εξιστόρηση των ονείρων στο Baldur's Gate είναι μοναδική.) Εκείνο πάλι που δεν έχω καταλάβει είναι γιατί μια απλή πορεία σε ένα δάσος όπου ακούγονται κελαηδίσματα πουλιών ή βρέχει ακατάπαυστα φαντάζει τόσο ζωντανή όταν την βλέπω στην οθόνη του υπολογιστή μου". Ή περισσότερο λακωνικά: "Στον τομέα αυτό είμαι υπέρ των computer games, γιατί πολύ απλά η φαντασία των δημιουργών τους (και η υλοποίησή της) ξεπερνάει (σχεδόν) πάντα τη δική μου". Αντίθετα, η άλλη άποψη μπορεί να αναφέρει: "Μα τι λες, το ίδιο είναι να βλέπεις ένα πολύγωνο να προχωράει και να πρέπει να το ενσαρκώσεις και το ίδιο είναι να μπαίνεις στο πετσί του χαρακτήρα που αντιπροσωπεύει; Είναι ποτέ δυνατό να μπεις στον κόσμο των Forgotten Realms κοιτώντας απλά μια οθόνη και συνομιλώντας με NPCs που επαναλαμβάνονται συνεχώς και κάνουν μπαμ ότι είναι προϊόν προγραμματισμού; Και μη μου πεις ότι μπορεί ποτέ η πόλη στην οποία έχεις φανταστεί ότι βρίσκεσαι (μέσω της περιγραφής στο βιβλίο) να συγκριθεί με μια απλή δισδιάστατη ή και τρισδιάστατη ζωγραφιά...". Οπως καταλαβαίνετε, και εδώ το αποτέλεσμα μιας υποτιθέμενης σύγκρισης μεταξύ των δύο ειδών εξαρτάται αποκλειστικά από την υποκειμενική αντίληψη του καθενός (κοινώς: πιάσ' τ' αυγό και κούρευ' το...).

Αν έμπαιναν τα δύο αυτά είδη σε μια ζυγαριά, τότε το αποτέλεσμα θα εξαρτιόταν αποκλειστικά από τη... ζυγαριά. Απελευθέρωση της φαντασίας στα επιτραπέζια RPGs ενάντια στην οπτικοποίηση των γεγονότων, των ηρώων και των τοπίων στα computer RPGs.

DJ DUNGEON MASTER

Αφού, λοιπόν, έγινε αναφορά στη σχέση και τις διαφορές (υποκειμενικά υπέρ και κατά για κάθε είδος) σε μια πιθανή σύγκριση της απελευθέρωσης της φαντασίας στα board RPGs και της οπτικοποίησης στα computer RPGs, ας ασχοληθούμε λίγο με τη μουσική επένδυση της περιπέτειας, τα ηχητικά εφέ και τον ήχο γενικότερα. Εκτός ορισμένων σπάνιων περιπτώσεων, τα RPGs στον υπολογιστή παρέχουν πιο παραστατικούς ομιλούντες χαρακτήρες (λόγω της επαγγελματικής δουλειάς που συνήθως έχει γίνει), κάτι που πολύ δύσκολα εντοπίζεται στα επιτραπέζια (όσον αφορά στον τόνο και τη χροιά της φωνής και μόνο σε αυτά).

Επίσης τα ηχητικά εφέ και η μουσική επένδυση είναι κατά κανόνα πιο λεπτομερή, ατμοσφαιρικά και "σωστά" στα RPGs που λαμβάνουν χώρα στο PC σας. Βέβαια ένας οπαδός των επιτραπέζιων θα αναφέρει ότι η μουσική μπορεί να επενδυθεί και στα sessions της παρέας - μπορεί δε να είναι προσωπικής επιλογής και να μην περιορίζεται από τον όποιο προγραμματισμό γίνεται στο λογισμικό (όσον αφορά στη μουσική). Ομως η απάντηση είναι ότι ο προγραμματισμός ουσιαστικά αποτελεί το θετικό των αντίστοιχων παιχνιδιών. Εντονη μουσική σε καταστάσεις μονομαχιών, γαλήνια σε καταστάσεις ηρεμίας, απότομη αύξηση των decibel και του ρυθμού της στα random encounters, μυστηριακή σε ...μυστηριώδεις τοποθεσίες. Αυτό για να επιτευχθεί στα παρεΐστικα sessions θα πρέπει να υπάρχει μεγάλη συλλογή από ορχηστρικά κομμάτια, άριστη γνώση κάθε σημείου τους, κάθε νότας τους, ένας μείκτης, ένας ενισχυτής, ηχεία και δύο CD players. Αν έχετε όρεξη και διάθεση να πετύχετε τη σωστή ηχητική ατμόσφαιρα, τότε μπορείτε το πετύχετε, ειδάλλως εμπιστευτείτε τη δουλειά των μουσικοσυνθετών και υπευθύνων των ηχητικών εφέ της εταιρίας (άλλωστε γι' αυτό τους "πληρώσατε"...).

ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ: ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Η αναφορά και μόνο των υπερβολικών απαιτήσεων που προκύπτουν στην προσπάθεια επίτευξης μουσικής επένδυσης εφάμιλλης -ή και καλύτερης- αυτής των computer games την καθιστά μάλλον αδύνατη. Ελα όμως που για να έχεις μουσική επένδυση στον υπολογιστή σου, δηλαδή για να μπορείς να ασχοληθείς με τα computer RPGs (με άλλες λέξεις για να τρέχει το παιχνίδι στον υπολογιστή σου) θα πρέπει να διαθέτεις τις λεγόμενες "απαιτήσεις συστήματος"... Αυτό είναι ίσως ο σημαντικότερος ανασταλτικός παράγοντας όταν πρόκειται για τα σύγχρονα (και συνεπώς "ποιοτικά") computer RPGs. Αν συνεχίσουμε να παίρνουμε ως παράδειγμα το Baldur's Gate, τότε χρειάζεστε (προφανώς το γνωρίζετε) 300άρα CPU τουλάχιστον, 32MB μνήμης κατ' ελάχιστον, μεγάλους αποθηκευτικούς χώρους (600MB), μία καλή κάρτα γραφικών και μία επίσης καλή κάρτα ήχου προκειμένου να το απολαύσετε και όχι να το βλέπετε απλώς να "χελωνίζει". Αντίθετα στα board RPGs το μόνο που χρειάζεστε (τουλάχιστον) είναι 2-3 ζάρια, μερικά φύλλα χαρτιά και αρκετή φαντασία (αν υπάρχει εμπειρία δεν χρειάζονται βιβλία κανόνων και περιπετειών, αφού



ΤΟ INTERNET & ΤΑ RPGs

www.wizards.com
Οι υπαίτιοι της τρέλας του Pokemon και του Magic: The Gathering κατέχουν τώρα και την TSR, τη "μαμά" των Advanced (ή μη) Dungeons & Dragons. Αντε, καλές δουλειές (όχι πως χρειάζονται ευχές, αλλά λέμε τώρα).

http://www.activision.com/games/vampire/
Η μεταφορά της μοναδικής ατμόσφαιρας του Vampire: The Masquerade στον υπολογιστή από την Activision (σ.σ.: εκπληκτική παρουσίαση!!!).

http://www.blizzard.com/diablo2/
Τικ, τακ, τικ, τακ... Αντε, πότε θα κυκλοφορήσει το άτιμο!

http://www.planetx.com/vampire/
Αν έχετε βαρεθεί τα RPGs στον υπολογιστή ή σε live action, μπορείτε να δοκιμάσετε να γραφτείτε σε sessions που γίνονται μέσω ...e-mail!

http://www.interplay.com/bgate2/
Baldur's Gate 2, λοιπόν, με τίτλο Shadows Of Amn. Αντε, καλή υπομονή...

http://www.interplay.com/bgate/
...και το ανανεωμένο site του Baldur's Gate. Το ... "τάλιρο" μυρίζει από πολύ μακριά...

http://members.tripod.com/ãrchaea/
Ενα πρωτότυπο σύστημα κανόνων για επιτραπέζια RPGs (τουλάχιστον έτσι υποστηρίζει το site).

http://www.white-wolf.com/
Τα παιχνίδια της White Wolf σε πλήρη παράταξη. Εκτός του γνωστού Vampire: The Masquerade, υπάρχουν και τα λιγότερο γνωστά Werewolf: The Apocalypse και Wraith: The Oblivion.

http://www.rpg.net/
Ενα site που ασχολείται με όλα τα είδη των RPGs με ζωντανή δράση και κυρίως με αυτά που είναι free. Φαίνεται για αρκετά ψαγμένο site.

http://www.ookami.com/LARP/faq.html
Ενα ενδιαφέρον και αρκετά κατατοπιστικό site για τους αρχάριους στο χώρο των RPGs.

μπορείτε κάλλιστα να συγκροτήσετε μία με τη φαντασία σας - και εδώ σημαντικό ρόλο παίζει η ικανότητα του DM). Οπότε σε αυτόν τον τομέα τα επιτραπέζια είναι (ας πούμε) το είδος των μη προνομιούχων οπαδών των RPGs, αφού ο καθένας διαθέτει φαντασία, λίγοι όμως την οικονομική ευχέρεια για συνεχείς αναβαθμίσεις...

Επιστρέφοντας τώρα στον ανθρώπινο χαρακτήρα των επιτραπέζιων RPGs σε σχέση με την -πολλές φορές- αχαλίνωτη φαντασία που απαιτείται, εμφανίζεται και μία άλλη, κατά κάποιον τρόπο αρνητική πτυχή που τα χαρακτηρίζει: Εχετε μαζευτεί για να φτιάξετε ένα party και να ξεκινήσετε μια περιπέτεια. Ε, εκεί που επιλέγονται χαρακτήρες και classes από τους παίκτες, βλέπετε έναν τύπο 1.90 μ. ύψος να σας λέει ότι θα υποδυθεί ένα ...Halfling! Εκτός από το διασκεδαστικό της όλης ιστορίας, κρίνεται πολύ δύσκολο να τον "δείτε" ως Halfling, όσο κι αν η υποκριτική του ικανότητα πλησιάζει τα επίπεδα της Χρυσής Σφαίρας. Βέβαια υπάρχουν και μερικά "βοηθήματα" ως προς αυτό, όπως τα ιδιαίτερα ενδύματα, τα υποτυπώδη (ή μη) σύμβολα, φυλαχτά και φετίχ, τα οποία βοηθούν στο ρεαλισμό, χρειάζεται όμως μεγάλη προσπάθεια για να αφομοιωθούν στην αλυσίδα περιπέτεια-χαρακτήρες-ρεαλισμός. Εφόσον όμως γίνει σωστή επιλογή τους και χρησιμοποιηθούν ορθά στο παιχνίδι, προσθέτουν στην όλη ατμόσφαιρα και κάνουν πιο πειστικό το χαρακτήρα που τα φοράει-χρησιμοποιεί, οδηγώντας κατά συνέπεια σε ευκολότερη οικειοποίηση της ατμόσφαιρας ενός επιτραπέζιου RPG. Ωστόσο υπάρχουν περιπτώσεις όπου τα αντικείμενα που επιστρατεύονται για να γίνει πιο παραστατικός ένας χαρακτήρας (ή η περιπέτεια γενικότερα) προέρχονται από παιδικά καταστήματα παιχνιδιών (π.χ. είναι αρκετά δύσκολο να βρεις ή να έχεις την οικονομική δυνατότητα να αγοράσεις ένα πραγματικό ξίφος) και καταβάλλονται προσπάθειες να "πεισθεί" το πλαστικό Sword of Omens (Thunder! Thunder! Thundercats! Hoooo! - γέλια) ότι πρόκειται για ένα θανατηφόρο Two-Handed +2. Στο σημείο αυτό υπεισέρχονται η υποκειμενική αντίληψη του καθενός καθώς και η καταδεκτικότητά του ως προς το πώς θα πειστεί να προσομοιώσει τα όπλα με ψεύτικα.

Τέλος, θα πρέπει να γίνει αναφορά και σε μία άλλη πτυχή του παρεΐστικου στοιχείου των board RPGs. Δυστυχώς στην Ελλάδα (τουλάχιστον) τα επιτραπέζια RPGs δεν είναι ευρέως διαδεδομένα, κάτι που σημαίνει ότι πολύ δύσκολα η παρέα του session είναι και η πραγματική σας παρέα, την οποία τουλάχιστον έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε. Ετσι πιθανώς να βρεθείτε με ανθρώπους με τους οποίους δεν ταιριάζετε διόλου ως παρέα, πολύ απλά γιατί δεν βρίσκετε κάποιον άλλο να παίξετε. Το "δεν ταιριάζετε" αφορά στις όποιες λογομαχίες υπάρξουν, στη συμπεριφορά του καθενός στο παιχνίδι, στις διαφωνίες και τη γνώμη του καθενός για την ταχύτητα ή την πορεία που ακολουθεί η ιστορία - μεγάλη η ευθύνη του DM να κρατήσει ισορροπίες και να διατηρήσει την τάξη, ευθύνη που ίσως δεν μπορεί να φέρει εις πέρας. Και φυσικά, αφού κάθε session διαρκεί από τρεις μέχρι και περισσότερες ώρες, είναι λίγο δύσκολο να υπάρχει συστηματική συνέπεια από όλους ανεξαρτήτως τους παίκτες, αφού υπάρχουν υποχρεώσεις, εναλλακτικά ενδιαφέροντα, άλλα hobbies και παντός φύσεως αναζητήσεις.

Επίσης υπάρχουν περιπτώσεις διαφωνιών που αφορούν στην αντίληψη του καθενός για το παιχνίδι, την κατανόηση-παρανόηση των κανόνων, τη διαλλακτικότητα που πρέπει ή δεν πρέπει να υπάρχει στην εισαγωγή ξένων προς το τελείως απρόσωπο σύνολο κανόνων κάθε επιτραπέζιου RPG. Αν όμως υπάρχουν διάθεση, όρεξη και συμφωνία απόψεων (ή και διαλλακτικότητα) από την παρέα που συμμετέχει σε ένα επιτραπέζιο RPG session, τότε αυτό το είδος αποκτά ακόμη μεγαλύτερη δύναμη και συνεπώς περισσότερους οπαδούς.

ΑΡΑ...

Τελειώνοντας αυτό το κείμενο, η βασική ιδέα είναι λίγο πολύ αυτή που αναφέρθηκε και στην αρχή του. Τα δύο είδη είναι όμοια μόνο ως προς τον κόσμο με τον οποίο ασχολούνται και όχι ως προς το χαρακτήρα τους, τη φύση τους δηλαδή. Θετικά και αρνητικά σε μια ακροβατική σύγκριση υπάρχουν και στα δύο. Αν έμπαιναν τα δύο αυτά είδη σε μια ζυγαριά, τότε το αποτέλεσμα θα εξαρτιόταν αποκλειστικά από τη... ζυγαριά. Απελευθέρωση της φαντασίας στα επιτραπέζια RPGs ενάντια στην οπτικοποίηση των γεγονότων, των ηρώων και των τοπίων στα computer RPGs. Κοινωνικοποίηση που χαρακτηρίζει το ένα είδος έναντι της εμπιστοσύνης προς τη συνέπεια και την επαγγελματική δουλειά από τους προγραμματιστές του παιχνιδιού. Μεγαλύτερη παραστατικότητα των χαρακτήρων από το ένα είδος, μεγαλύτερη παραστατικότητα των πλασμάτων-τεράτων (λόγω μιας επιτυχημένης οπτικοποίησης) από το άλλο. Προβλήματα από "ασυμφωνίες χαρακτήρων" από τη μία, bugs και περιορισμοί από την άλλη. Περιορισμένη τεχνητή νοημοσύνη από τη μία, ... "φυσική" νοημοσύνη από την άλλη. Μεγάλες απαιτήσεις, όμως μεγάλο κόστος. Μικρές απαιτήσεις, όμως μεγάλη προσπάθεια για οικειοποίηση της ατμόσφαιρας. Τα πάντα εξαρτώνται αποκλειστικά από το πώς ερμηνεύει ο καθένας το χαρακτηρισμό "Role Playing Game", από το ποια στοιχεία σε ένα παιχνίδι τον ενδιαφέρουν περισσότερο, πόσο διαλλακτικός και πόσο καταδεκτικός είναι. Βέβαια, υπάρχουν και μερικοί που δεν ασχολούνται καν με μια σύγκριση αυτού του είδους και έχουν δημιουργήσει ένα ξεχωριστό καμαράκι στην καρδιά τους, στην πόρτα του οποίου υπάρχει μια ταμπέλα που αναγράφει: "Role Playing Games"...

PC

GAME CL



70 Quake 3

Ο διάδοχος της επιτυχημένης σειράς action.



76 Atlantis 2

Η περιπέτεια συνεχίζεται!



82 Unreal Tournament

Θα ξεπεράσει το Quake;



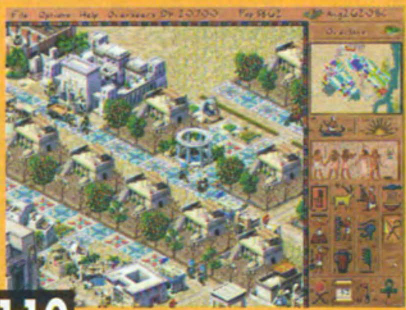
98 Tomb Raider 4

Η Lara και οι πυραμίδες.



106 NBA Live 2000

Το νέο NBA Live έφτασε, παρέα με τον Jordan.



110 Pharaoh

Φτιάξτε τη δική σας δυναστεία στην Αίγυπτο.

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

70 Quake 3 Arena ....Action
76 Atlantis 2 ....Adventure
82 Unreal Tournament....................Action
88 Revenant ....RPG
94 Theme Park World.................Strategy
98 Tomb Raider 4............................Action
102 Armageddon's Blade ....Strategy
106 NBA Live 2000 ....Simulation
110 Pharaoh..................................Strategy
114 USAF ....Simulation
118 SWAT 3 ....Action

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, σε κάθε τεύχος από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Η στήλη απουσιάζει αυτό το δεκαπενθήμερο λόγω πληθώρας ύλης. Θα επανέλθει κανονικά στο επόμενο τεύχος.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς διέθεσαν τα παρακάτω καταστήματα/εταιρίες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τα τρία τελευταία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	INDIANA JONES 3D	113	94%
	GRAND THEFT AUTO 2	112	94%
	FREESPACE 2	113	92%
	PRINCE OF PERSIA 3D	111	91%
	DRAKAN	113	90%
	MECH WARRIOR 3	111	90%
	NOCTURNE	113	85%
ADVENTURE	GABRIEL KNIGHT 3	113	99%
	MYST: MASTERPIECE EDITION	111	99%
	THE NOMAD SOUL	112	97%
	DRACULA	111	97%
	FAUST	112	96%
	AZTEC	112	94%
	STAR TREK: HIDDEN EVIL	113	90%
	THE GUARDIAN OF DARKNESS	113	70%
RPG	RAGE OF MAGES II	111	86%
	SOUL REAVER	112	80%
SIMULATION	FIFA 2000	112	95%
	NBA INSIDE DRIVE 2000	112	91%
	X-BEYOND THE FRONTIER	111	88%
	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000	112	86%
	SEGA RALLY 2	112	85%
	BREAKNECK	111	82%
	FLIGHT UNLIMITED 3	111	80%
	MIG ALLEY	111	68%
	BASKETBALL MANAGER	113	
STRATEGY	AGE OF EMPIRES 2	111	95%
	ROGUE SPEAR	112	88%
	PANZER GENERAL 3D	113	87%
	CUTTHROATS	111	86%
	CLOSE COMBAT 4	113	85%
	SHADOW COMPANY	113	80%

Quake III Arena

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Από τη θέση που βρίσκομαι είμαι υποχρεωμένος να σας προειδοποιήσω πως το Quake 3 μπορεί να αποβεί καταστρεπτικό για την πνευματική υγεία σας. Είναι από τα ελάχιστα παιχνίδια -μετρημένα στα δάκτυλα του ενός χεριού- που θεωρώ ότι φτάνουν τους gamers σε τόσο υψηλά επίπεδα πώρωσης, ώστε καθιστούν επισφαλή τη διατήρηση της πνευματικής και ψυχικής υγείας τους. Κι επειδή ήδη διαπιστώσαμε ανάλογες συνέπειες με το Street Fighter, κάνω αυτό τον πρόλογο για να μη δούμε στο άμεσο μέλλον μερικούς από τους αγαπητούς μας αναγνώστες να κλείνονται σε τρελάδικο. Οχι τίποτε άλλο, αλλά νομίζω ότι δεν θα σας αφήνουν κάθε φορά να βγαίνετε για να παίρνετε από το απέναντι περίπτερο το καινούριο τεύχος του "PC Master"!

ΕΤΑΙΡΙΑ

ID SOFTWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 233MHz MMX με κάρτα γραφικών 8MB ή PII 266MHz με κάρτα γραφικών 4MB ή AMD 350MHz K6-2 με 4MB κάρτα γραφικών, 3D επιτάχυνση με πλήρη υποστήριξη OpenGL, 64MB RAM, WIN95/98/NT4, 25MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο συν 45MB για swap file, 4x CD-ROM, 28,8Kbps modem ή γρηγορότερο για παιχνίδι στο Διαδίκτυο

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

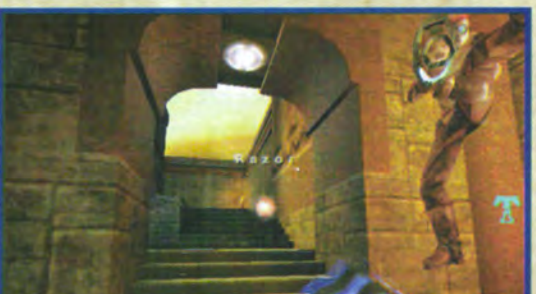
Η λύση βρέθηκε! Κατόπιν συνεννοήσεως με τη διοίκηση των κυριότερων ψυχιατρείων στην Αθήνα και τις μεγαλύτερες πόλεις της Ελλάδας, στο εξής θα μπορούν να γίνουν συνδρομητές στο "PC Master" και οι ασθενείς των ψυχιατρείων (μόνο που η συνδρομή θα κοστίζει 50.000, αφού -ούτως ή άλλως- οι τρελοί δεν έχουν συναίσθηση της αξίας των χρημάτων), για να μη χάνουν τη δεκαπενθήμερη δόση τους οι πάσχοντες την -ανίατη κατά τα φαινόμενα- ασθένεια της "τρισεισμικής φρενίτιδας Arenius".

Μάλλον το παρατράβηξα... Πέρα από τους αστεϊσμούς, το Quake 3 δεν παύει να είναι ένα εξαιρετικά εθιστικό παιχνίδι. Ισως βέβαια να ταίριαξε η δική μου χημεία με το στιλ του παιχνιδιού και να είχε αυτό απρόσμενο αποτέλεσμα, ωστόσο δεν νομίζω ότι διαφέρω και πολύ από το μέσο gamer. Ενας fan των Doom-clones είμαι, με σχετική εμπειρία στα παιχνίδια του είδους και τις multiplayer εκδοχές τους, χωρίς εξωπραγματικές ικανότητες στο χειρισμό, αλλά με αρκετό πείσμα και θέληση για βελτίωση. Αν, διαβάζοντας τα προαναφερόμενα βρήκατε στοιχεία του εαυτού σας, σας συστήνω να το ξανασκεφθείτε πριν να αγοράσετε το Quake 3! Τέτοιο εθισμό είχα να παρατηρήσω στον εαυτό μου πολύ καιρό... Βέβαια, υπάρχει κι ένα θετικό στην όλη ιστορία: Ισως θα είναι η πρώτη φορά που θα ακολουθήσετε τις συνήθεις συμβουλές των manuals για ξεκούραση, έπειτα από κάθε ώρα παιχνιδιού. Τούτο διότι το παιχνίδι θα σας απορροφάει τόσο πολύ, ώστε θα είναι απαραίτητα λίγα λεπτά ξεκούρασης και αναδιοργάνωσης των σκέψεων!

Ομως, ας τα δούμε όλα από την αρχή, για να διαπιστώσετε κι εσείς αν όλα όσα έγραψα έχουν λογικό υπόβαθρο ή ήταν απλά ένα ξέσπασμα της στιγμής.



Γιατί έχω την εντύπωση πως αν πατήσω τη σκανδάλη θα κάνει πολύ καιρό μέχρι να ξανακαθίσει σε καρέκλα;



Προσέξτε το άνω δεξιά τμήμα της φωτογραφίας. Ο Razor έχει πηδήξει (!) και βρίσκεται από πάνω μου (!!) με τα πόδια ανοιχτά!!! Τι να υποθέσω, άραγε;

ΥΠΟΘΕΣΗ (ΤΥΠΙΚΟΤΗΤΕΣ)

Ουσιαστικά το Quake 3 δεν έχει υπόθεση, ούτε είναι δυνατόν να στηριχθεί σε μια πιστευτή υπόθεση, αφού το στιλ του παιχνιδιού παραείναι εξειδικευμένο. Παρ' όλα αυτά οι άνθρωποι της id, θέλοντας να τηρήσουν τις τυπικότητες, ώστε να μην έχουν κανέναν λόγο να κατηγορηθούν από την κοινότητα των gamers, δημιούργησαν μία. Σας την παραθέτω:

"Ατέλειωτους αιώνες πριν οι Vadrigar, μυστηριώδεις Αρχοντες της Αρένας, δημιούργησαν την Αιώνια Αρένα για τη δική τους σκοτεινή διασκέδαση.



Εεε, πού πάτε; Δεν τελείωσα ακόμη με εσάς! Θέλω να παίξω κι άλλο!

Ουσιαστικά δεν γνωρίζουμε τίποτα γι' αυτά τα πλάσματα, εκτός του ότι απολαμβάνουν το άρωμα του θανάτου και τις ιαχές της μάχης. Ετσι, επάνδρωσαν την Αρένα με τους μεγαλύτερους πολέμαρχους των εποχών. Εσύ μόλις κατέφθασες για να καταταχθείς.

Ως μονομάχος στην Αιώνια Αρένα, δεν πρέπει μόνο να επιβιώσεις, αλλά και να νικήσεις σε κάθε μάχη, ακόμη και ενάντια στους πιο ισχυρούς αντιπάλους. Μην ανησυχείς ιδιαίτερα για το θάνατο. Οι Vadrigar δεν θα αφήσουν να καταστραφεί η διασκέδασή τους από ένα τόσο ασήμαντο γεγονός όπως ο θάνατος. Οσοι πέσουν στη μάχη θα αναστηθούν αμέσως και θα ριχθούν για ακόμη μία φορά στην αρένα, ίσως λίγο πιο σοφοί αυτή τη φορά λόγω των 'ατυχημάτων' που είχαν. Οταν η σκόνη και το αίμα καταλαγιάσουν και τα ξεσπλαχνισμένα κορμιά ηρεμήσουν, όλοι οι πολεμιστές θα κερδίσουν το δικαίωμα να παλέψουν ξανά, παρέχοντας κι άλλη ευχαρίστηση στους Vadrigar. Ωστόσο μόνο ο πολεμιστής που σκότωσε τους περισσότερους ανακηρύσσεται νικητής. Ο μονομάχος αυτός προχωράει σε μια πιο απαιτητική σειρά από αρένες, ώσπου, επιτέλους, να αντιμετωπίσει τον Xaero, Κύριο της Τελικής Αρένας."

SINGLE PLAYER ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Ολοι όσοι θέλουν να αποκαλούν τον εαυτό τους fan των Doom-clones οφείλουν να γνωρίζουν πως η νέα μόδα στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού είναι ο αυστηρός προσανατολισμός του στη multiplayer εμπειρία. Φαίνεται είδαν την τρομερή απήχηση που είχαν τα άπειρα mods για Quake 1&2 (και στους άλλους τίτλους είχαμε mods, αλλά δεν μπορούν να συγκριθούν ούτε σε ποιότητα ούτε σε αριθμό με τα αντίστοιχα των Quake) και κατάλαβαν, επιτέλους, πως θα ήταν πολύ καλύτερα εάν αυτές τις μετατροπές που δημιουργούν ερασιτέχνες προγραμματιστές τις έκαναν οι ίδιοι στα παιχνίδια τους. Αλλωστε η campaign στο single player έπειτα από λίγο καιρό γίνεται βαρετή, ενώ το παιχνίδι στο Διαδίκτυο, όσο υπάρχει το Gamespy, αποκλείεται να το βαρεθείς! Επίσης, είναι δεδομένο πως οι μετατροπές αυτές θα γίνονταν πολύ πιο αποτελεσματικά, αφού οι προγραμματιστές του παιχνιδιού γνωρίζουν ήδη τον κώδικα του "πνευματικού παιδιού τους" και ξέρουν τι και πώς πρέπει να αλλάξει.

Ετσι γεννήθηκαν οι Αρένες (με δημοφιλέστερες αυτές του Quake 3 και του Unreal). Επειδή όμως ο on-line προσανατολισμός προϋπέθετε τον περιορισμό του αγοραστικού κοινού αποκλειστικά και μόνο στους χρήστες του Internet, η τελική απόφαση ήταν να συμπεριληφθεί και μια υποτυπώδης campaign για μοναχικές εμπειρίες που θα χρησίμευε ως προετοιμασία των παικτών για τις on-line μονομαχίες, ελκύοντας παράλληλα και το ενδιαφέρον όσων δεν είναι τόσο προνομιούχοι ώστε να διαθέτουν σύνδεση με το Internet (αν και οι gamers αυτής της κατηγορίας μειώνονται δραματικά με την πάροδο του χρόνου).

Συμπερασματικά, το Single Player που παρέχει το Quake 3 είναι ένα τουρνουά με όλες τις αρένες που θα χρησιμοποιήσετε για deathmatch στο Internet, όπου το ρόλο των αληθινών αντιπάλων αναλαμβάνουν bots, χειριζόμενα από τον υπολογιστή. Πιο συγκεκριμένα, στο Quake 3 στόχος σας είναι να βγείτε νικητής σε ένα τουρνουά, αποτελούμενο από 8 tiers. Tiers είναι σειρές από 4 (συνήθως) πίστες, 3 για κανονικό deathmatch και 1 για "ένας εναντίον ενός". Το πρώτο tier είναι εισαγωγικό στο παιχνίδι και -αν διαθέτετε προηγούμενες εμπειρίες από fraging- δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία στην από-

BON FILET



Ψήνετε στους 300 βαθμούς για 3 δευτερόλεπτα, προσθέτετε αλάτι, πιπέρι και μια δόση γαρνιτούρα από εντόσθια (δεν θα δυσκολευτείτε να τα βρείτε, κείτονται σε όλα τα μήκη και πλάτη της αρένας) και...



...το φιλέτο αλά Sorlag είναι έτοιμο!



Πάντα μου άρεσαν οι γυναίκες με... εξουσία στα χέρια τους! Στη συγκεκριμένη περίπτωση το plasmagun που κρατά η Slash μπορεί να θεωρηθεί εξουσία. Αν μάλιστα είχε στοχεύσει... χαμηλότερα, η παράδοση θα ήταν άνευ όρων!

ΑΕΡΑΑΑ!


Ο τελικός αρχηγός Xaero όρθιος...


...και "οριζοντιωμένος"! Δεν ξέρω για εσάς, εγώ πάντως προτιμώ τον δεύτερο!

πειρα να το ολοκληρώσετε. Ιδιόμορφο είναι και το τελευταίο tier που έχει μόνο μία πίστα, με έναν μόνο αντίπαλο. Ναι, το μαντέψατε, ο τελικός γύρος με αντίπαλο τον Xaero! Αρχίστε από τώρα τα "Πάτερ ημών..."!

Για να θεωρηθεί νίκη η ολοκλήρωση μιας πίστας πρέπει να σκοράρετε τα περισσότερα frags εν συγκρίσει με τους αντιπάλους σας. Δεύτερες και τρίτες θέσεις ξεχάστε τες, είναι για τους μέτριους! Εδώ κυριαρχεί ο νόμος της ζούγκλας, σύμφωνα με τον οποίο μόνο ο ισχυρός θα επικρατήσει. Το θέμα είναι να αποδείξετε πως διαθέτετε τα κότσια αλλά και τις ικανότητες να πετύχετε κάτι τέτοιο (εδώ αρμόζει η ατάκα, αλά Dirty Harry: Do you feel lucky? Eh, do you, punk?! :). Καλή τύχη, είμαι σίγουρος πως θα τη χρειαστείτε!


BFG-10K a.k.a. AZAX Ultra: Μία εύστοχη βολή... κάνει τα προβλήματα σας αόρατα!

ΤΑ ΚΕΡΑΣΑΚΙΑ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΤΑ

Για να γίνει το πανηγύρι των frags πιο ενδιαφέρον και να ανταμειφθούν οι πράγματι αξιόλογοι παίκτες, έχουν συμπεριληφθεί υπό μορφή παρασήμων κάποιες επιβραβεύσεις των παικτών σε περίπτωση που φέρουν εις πέρας κατορθώματα όχι τόσο εφικτά στον καθένα. Παραδείγματος χάριν, αν κάνετε δύο frags μέσα σε δύο -το πολύ- δευτερόλεπτα ανταμείβεστε με ένα "Excellent!" (με τη γνωστή βαριά φωνή του εκφωνητή). Αλλο παράδειγμα είναι το "Perfect!" που θα λάβετε αν νικήσετε σε μια αρένα χωρίς να σκοτωθείτε ούτε μία φορά (ναι, τώρα...). Ολες αυτές οι επιβραβεύσεις αθροίζονται και μπορείτε ανά πάσα στιγμή να τις θαυμάζετε στην οθόνη επιλογής αποστολής δίπλα στο χαρακτήρα σας (το γνωστό ψώνιο του Ελληνα...).

"QUAD DAMAGE" & ΣΙΑ Ο.Ε.

Εξίσου πιπεράτα (δίνουν μια ξεχωριστή γεύση στη μονομαχία) είναι και τα διάφορα power-up που είναι τοποθετημένα σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της πίστας. Και δεν μιλάω φυσικά για τα health και ammo power-up (είναι πολύ γνωστά και δεν χρειάζονται αναφορά), αλλά για πιο... special αντικείμενα που, πιστέψτε με, θα σας αρέσουν πολύ όταν είστε ο κάτοχός τους, αλλά θα τα μισείτε όσο τίποτα όταν τα έχει ο αντίπαλος! Πρόκειται για τα εξής:

- Το γνωστό και μη εξαιρετέο **Quad Damage!** Λαμβάνοντάς το, για μερικά δευτερόλεπτα το damage των όπλων σας πολλαπλασιάζεται (έτσι, για πλάκα, δοκιμάστε να κάνετε rocket jump ενώ κουβαλάτε το Quad Damage...). Το QD κάνει την πίστα πολύ πιο ενδιαφέρουσα όταν συμπεριλαμβάνεται και ιδιαίτερα αν η τοποθεσία προσφέρεται για μονομαχίες πολλών παικτών!

- **MegaHealth:** Αυξάνει την ενέργειά σας κατά 100 πόντους (με maximum το 200), όμως όχι για πολύ, αφού με την πάροδο του χρόνου μειώνεται μέχρι να φτάσει πάλι το φυσιολογικό όριο των 100. Θα το συναντήσετε σε πολλές πίστες. Φροντίστε να είστε ο συνήθης κάτοχός του.

- **Haste:** Ενα από τα αγαπημένα μου! Ο παίκτης φέρεται σαν να έχει πάρει αναβολικά, τρέχοντας πολύ γρηγορότερα και πυροβολώντας ακόμη πιο γρήγορα! Αν μπορείτε να τιθασεύσετε τη δύναμη που σας προσφέρει, θα το αγαπήσετε!

- **Invisibility:** Το power-up του ρουφιάνου! Το παίρνει, πλησιάζει πισώπλατα με το shotgun και εκτελεί τα θύματά του εν ψυχρώ, αφήνοντάς τα να χτυπιούνται στο έδαφος καθώς αφήνουν την τελευταία πνοή τους, κι αυτός απομακρύνεται στις σκιές, με ένα σατανικό γέλιο από το πουθενά να συνοδεύει τη σατανική φιγούρα του (εχμ, τελικά καλά μου έλεγαν να κόψω την πρωινή). Με το invisibility ο μονομάχος γίνεται εξαιρετικά δυσδιάκριτος, αφού φανερώνεται μόνο από τα δικά του πυρά και την ανεπαίσθητη σκιά που αφήνει κατά τη μετακίνησή του (κάτι σαν το cloaking του Predator).


Βρείτε τα υπόλοιπα γράμματα (μέσα στις αρένες του Q3) που συμπληρώνουν τη λέξη "PC Master", φωτογραφήστε τα και στείλτε τις φωτογραφίες στο περιοδικό, για να κερδίσετε ένα δώρο-έκπληξη (τον Πατρίκο σε συσκευασία δώρου...).

- **Regeneration:** Αναλαμβάνει να αυξήσει σταδιακά την υγεία σας μέχρι το 200, για όσο διαρκεί το power-up. Χρήσιμο, αλλά θα προτιμούσα κάτι διαφορετικό.

- **Flight:** Πετάει ο Stroggo; Πετάει! Αν και μόνο σε multiplayer...

- **Battle Suit:** Μια στολή που προστατεύει όποιον τη φοράει από τη λάβα, το οξύ, τον πνιγμό και οποιαδήποτε επιρροή από το περιβάλλον (π.χ. splash damage!). Ειδικά για το τελευταίο είναι πολύ χρήσιμη, ωστόσο ούτε κι αυτή δεν

θα μπορέσει να σας γλιτώσει αν σε μια κρίση απελπισίας (shit! Ο αντίπαλος με κυνηγάει με ρουκετοβόλο κι εγώ είμαι με το gauntlet...) κάνετε μια αριστοτεχνική βουτιά στο κενό.

- **Medkit:** Μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στιγμή, αν το συλλέξετε, ανεβάζοντας την ενέργειά σας μέχρι το 100. Συνήθως όμως στον πυρετό της μάχης θα το ξεχνάτε...

- **Teleporter:** Ο προσωπικός σας τηλεμεταφορέας. Η χρήση του προκαλεί την άμεση τηλεμεταφορά του μονομάχου σας σε ένα τυχαίο σημείο της αρένας (πάντως, σίγουρα μακριά από αυτόν τον τύπο που σας κυνηγάει με το BFG!).

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ - BOTS - ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Σε αυτόν τον τομέα έχει γίνει εξίσου καλή δουλειά, μολονότι πολλοί είναι αυτοί που έσπευσαν να κατηγορήσουν τον John Carmack και όλη την προγραμματιστική ομάδα του για το αντίθετο. Θέλοντας ή μη, παρακολουθούσα την ατέλειωτη μάχη μεταξύ Quake 3 και Unreal Tournament fans, βλέποντας τους πάντες να εκθειάζουν τη νοημοσύνη των bots στο UT συγκρίνοντάς την με αυτήν του Q3. Μάλιστα ο συντάκτης του "CGO", που έχει αναλάβει το review για το Quake 3, παραπονιέται πως οι άνθρωποι της id δεν τα κατάφεραν καλά στο AI των bots. Αναφέρει χαρακτηριστικά πως στο δεύτερο πιο εύκολο επίπεδο δυσκολίας (Bring It On) θα "κολλήσει" η πλειονότητα των quakers, αφού στο αμέσως επόμενο χάνεις πολύ εύκολα, ενώ τα bots έχουν τρομακτική ακρίβεια στις βολές τους, με αποτέλεσμα να νομίζεις όταν σκοτώνεσαι ότι σε κλέβουν! Αν είναι δυνατόν! Ολόκληρο "CGO", που δέχεται χιλιάδες επισκέψεις καθημερινά, ανέθεσε σε έναν μετριότατο action-gamer την παρουσίαση του Quake 3! Εχω καταλήξει στο συμπέρασμα πως όποιος κατηγορεί το AI του Quake 3 το κάνει επειδή δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στην αυξημένη δυσκολία του. Αντί να ψάξει το αίτιο της αδυναμίας του και να παλέψει σκληρά για να το διορθώσει, προτιμάει να κατηγορεί τους προγραμματιστές πως δήθεν δεν έκαναν καλή δουλειά. Μα το ανώτερο επίπεδο δυσκολίας, αγαπητέ, δεν έχει μπει μόνο για να υπάρχει ανεπαίσθητη διαφορά με το προηγούμενο και να μπορείς να νικάς κι εκεί και να φουσκώνεις σαν γάλος από την αυτοεκτίμησή σου... Για να μπορέσεις να επικρατήσεις σε ένα ανώτερο

Αν ασχοληθείτε σοβαρά με τις πίστες, θα θαυμάσετε την ποιότητα σχεδιασμού τους, αφού είναι εμφανές πως έχει δαπανηθεί μεγάλη ποσότητα φαιάς ουσίας για την παραμικρή λεπτομέρεια, από τις θέσεις για respawn μέχρι τα όπλα και τα power-up.

επίπεδο δυσκολίας πρέπει να μάθεις καινούρια κόλπα, να συμπεριφερθείς πιο έξυπνα, να στοχεύσεις με μεγαλύτερη ακρίβεια, να γίνεις καλύτερος παίκτης. Και αν εσύ θέλεις να βελτιωθείς, τότε με επιμονή θα τα καταφέρεις. Αλλά μην αποποιείσαι τις ευθύνες σου και καταφεύγεις στην εύκολη λύση με την παραμικρή δυσκολία...

Χαίρομαι που το ξεκαθάρισα αυτό, ελπίζω να συγχωρήσετε τον επιθετικό τόνο μου. Αν έχετε διαφορετικές απόψεις, το mailbox μου είναι ανοικτό για να τις συζητήσουμε...

Προχωρώντας στην παρουσίαση των bots, αξίζει να αναφέρω πως από την πρώτη στιγμή είναι εμφανές ότι έχει πέσει πολλή δουλειά για να κάνουν τη single player εμπειρία όσο πιο απολαυστική γίνεται. Θα συναντήσετε συνολικά 32 bots, το καθένα με την προϊστορία του, τις ιδιαιτερότητές του, τις προτιμήσεις του σε όπλα και στρατηγικές, με διαφορετικό επίπεδο δυνατοτήτων, που απαιτούν ξεχωριστό τρόπο αντιμετώπισης. Τα παραπάνω είναι πέρα για πέρα αληθινά και, όπως θα παρατηρήσετε από την πρώτη στιγμή ενασχόλησης με το παιχνίδι, βοηθούν ώστε να δημιουργηθεί μια ατμόσφαιρα πολύ ανθρώπινη, που θυμίζει τις on-line μονομαχίες (και μάλιστα μερικές φορές θα προτιμήσετε τη μοναχικότητα που προσφέρουν σε σχέση με το multiplayer gaming με αγνώστους). Σε αυτό προσθέτει και το γεγονός ότι κάθε bot διαθέτει τη δική του συλλογή από ατάκες (taunts), που τις αναφέρει είτε για να επιβραβεύσει έναν αντίπαλο είτε για να τον κοροϊδέψει. Μάλιστα το ύφος τους έρχεται σε απόλυτη αντιστοιχία με τον (υποτιθέμενο μέσω του ιστορικού background που βρίσκουμε στο manual) χαρακτήρα του.



Παιδιά, το κατάστημα σήμερα κερνάει ένα δωρεάν ταξιδάκι μέχρι τον Αδη, χωρίς επιστροφή και όλα τα έξοδα πληρωμένα... Για περάστε να πάρετε το μερίδιό σας!



Wrack, ο μονομάχος που έχω περισσότερο σε εκτίμηση. Προσπαθήστε να αποφύγετε τις στενές επαφές μαζί του, γιατί να είστε βέβαιοι πως θα αποβούν μοιραίες.

ΠΙΣΤΕΣ - ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Ούτε λίγο ούτε πολύ, θα σας δοθεί η δυνατότητα να παίξετε (και να σφαγιάσετε αντιπάλους) σε 30 διαφορετικές πίστες (26 από την campaign και 4 ειδικά σχεδιασμένες για CTF). Ο αριθμός, μολονότι σεβαστός, δεν εντυπωσιάζει με την πρώτη ματιά, αφού ήδη υπάρχουν τίτλοι στο εμπόριο που μπορούν να καυχηθούν για περισσότερα σε αυτόν τον τομέα. Ομως αν ασχοληθείτε σοβαρά με τις πίστες, θα θαυμάσετε την ποιότητα σχεδιασμού τους, αφού είναι εμφανές πως έχει δαπανηθεί μεγάλη ποσότητα φαιάς ουσίας για την παραμικρή λεπτομέρεια, από τις θέσεις για respawn μέχρι τα όπλα και τα power-up.

A THING CALLED QUAD DAMAGE



Τι είναι αυτό το μπλε πράγμα που έχει γύρω του ο Hossman;



Ααααα... Τώρα κατάλαβα!

Η φιλοσοφία της σχεδίασης βασίζεται στην ανύψωση του παράγοντα gameplay κι όχι στην προσομοίωση τοποθεσιών στο πλαίσιο του πραγματικού. Ο ιδιαίτερος χαρακτήρας κάθε πίστας υποχρεώνει τον παίκτη να αλλάζει την πάγια στρατηγική του, για να προσαρμόζεται στις απαιτήσεις της νέας κατάστασης. Η ιδιομορφία στη σχεδίαση ευνοεί συγκεκριμένα όπλα αλλά και συγκεκριμένους αντιπάλους. Αυτό είναι ευλογία, αλλά και κατάρα για τον καθένα. Εξηγούμαι αμέσως: Λόγω της φυσιολογικής προτίμησης που έχει κάθε παίκτης σε ορισμένα όπλα, άλλες από τις πίστες θα σας φαίνονται πολύ εύκολες (αυτές που ευνοούν τις προτιμήσεις και το στιλ σας), ενώ άλλες θα στοιχειώσουν τα όνειρά σας, καταντώντας ο χειρότερος εφιάλτης σας! Για παράδειγμα, η Tourney3 με αντίπαλο τον Klesk (τον maitre του Lightning Gun) είναι σκέτος πονοκέφαλος. Οσο και να προσπάθησα (στα μεγάλα επίπεδα δυσκολίας) στάθηκε αδύνατο να ξεπεράσω το εμπόδιο του Klesk. Πάντα βρίσκει τρόπο να με ξεκάνει ο άτιμος... Ας αλλάξω καλύτερα θέμα, γιατί ήταν τραυματική εμπειρία και καλύτερα να μην ξύνω πληγές.



Railgun και Quad Damage... Για να κάνετε τους αντιπάλους σας πιο τρυπημένους ακόμα κι από ολλανδικό τυρί!



Αυτό θα πει αποτελεσματική δίαιτα!

ΟΠΛΑ - ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ

Τίποτα δεν θα σας ξαφνιάσει εδώ, επειδή αφ' ενός κατά ένα μεγάλο βαθμό τα ίδια όπλα συναντούσαμε και στο Quake 2 και αφ' ετέρου τις μικρές διαφοροποιήσεις τις έχουμε ήδη συνηθίσει (τουλάχιστον αρκετοί από εμάς) παίζοντας τις TEST εκδόσεις που κυκλοφορούσαν ευρέως στο Internet προ ολίγων μηνών. Ας δούμε αναλυτικά τα όπλα:

- **Gauntlet:** Ο "μικρός αδελφός" των υπολοίπων, χωρίς πυρομαχικά, αλλά με τη δυνατότητα να προκαλεί μεγάλο damage σε περίπτωση που έρθετε σε επαφή με τον αντίπαλο. Αυτή όμως είναι κι η μεγάλη αδυναμία του όπλου, διότι μέχρι να πλησιάσετε τον αντίπαλο, αυτός μπορεί κάλλιστα να σας έχει φυτέψει μία ρουκέτα (ξέρετε πού) και να ταξιδέψετε στον άλλο κόσμο. Πάντως, έχει πολύ γέλιο να βλέπεις τον άλλο (με εξαντλημένα τα αποθέματα πυρομαχικών) να τρέχει μανιασμένα προς τον αντίπαλο, με το Gauntlet ανά χείρας, παρ' όλο που γνωρίζει πως το τέλος του βρίσκεται πολύ κοντά.
- **Machine Gun:** Το κλασικό όπλο, με μικρές διαφοροποιήσεις. Οχι ιδιαίτερα αποτελεσματικό, πάντως καλύτερο από το τίποτα!
- **Shotgun:** Εξαιρετικά απολαυστικό, αφού είναι ικανό με μία και μόνο βολή εξ επαφής να ξεκάνει τον αντίπαλο. Αν σας αρέσουν οι... στενές σχέσεις με τους αντιπάλους, θα το αγαπήσετε!
- **Plasma Gun:** Πολύ χρήσιμο και εξαιρετικά θανατηφόρο αν πέσει στα σωστά χέρια. Ο συνδυασμός του με Quad Damage το καθιστά ίσως το υπέρτατο όπλο του παιχνιδιού (καλύτερο μπορεί να θεωρηθεί μόνο το BFG+QD). Εξοικειωθείτε μαζί του, θα σας συντροφεύει συχνά στον αγώνα για την επικράτηση.
- **Grenade Launcher:** Δεν το συμπεριλαμβάνω στα αγαπημένα μου (άλλωστε δεν απαντάται συχνά στις πίστες), όμως γούστα είναι αυτά. Ενας τεχνίτης σε αυτό το είδος επίθεσης (ένας επίδοξος demoman π.χ.) θα μπορούσε να κάνει θαύματα.
- **Rocket Launcher:** Ο κυρίαρχος όλων των Quake και κατά συνέπεια και του Quake 3. Φροντίστε το ρουκετοβόλο να γίνει δεύτερη φύση σας. Ποτέ δεν ξέρετε πού θα σας χρειαστεί!
- **Lightning Gun:** Μακριά, μακριά, ούτε να το βλέπω δεν θέλω (καταραμένε Klesk)!
- **Rail Gun:** Δεν νομίζω να χρειάζεται παρουσίαση. Θα έχετε νιώσει τα πυρά του ουκ ολίγες φορές. Αν μάλιστα μπορείτε να καυχηθείτε πως ένα μεγάλο μέρος των frags που επιτυγχάνετε γίνονται με το εν λόγω όπλο, συγχαρητήρια, είστε σίγουρα πολύ καλός Quaker, με καλό χέρι (ακριβές) και πιθανότητα εξίσου καλό (ακριβό) mouse.
- **BFG-10K:** Μια παραλλαγή του τέρατος με όνομα BFG που είχαμε συνηθίσει στο Q2, κατάλληλα προσαρμοσμένο ώστε να μπορεί να ονομάζεται και "BFG-τσέπης". Φορητό, γρήγορο, επαναφορτιζόμενο (όλα είναι σχετικά), πολύ θανατηφόρο. Αν είχαμε και περισσότερα ammo τι καλά που θα ήταν...

Ως γενική εκτίμηση τα όπλα ικανοποιούν και τον πιο απαιτητικό. Μπορεί να μην υπάρχει πολύ μεγάλη ποικιλία, αλλά όλα είναι χρήσιμα και οποιοσδήποτε συνδυασμός τους πάντα μπορεί να καταπολεμη-

θεί με άλλον συνδυασμό, εξίσου ισχυρό. Δεν υπάρχει απόλυτος κυρίαρχος σε αυτό τον τομέα. Τέλος πια στο camping!

MULTIPLAYER

Ισως η μεγαλύτερη καινοτομία του παιχνιδιού. Οπως συχνά έχει ειπωθεί, αυτή τη φορά οι άνθρωποι της id επικέντρωσαν τις προσπάθειές τους στη βελτιστοποίηση του κώδικα του σχετικού με το παιχνίδι μέσω Διαδικτύου, ώστε να μπορούν ακόμη και οι μη έχοντες ISDN, DSL, Cable και άλλα συναφή να απολαμβάνουν αξιοπρεπώς μια multiplayer εμπειρία. Γι' αυτό άλλωστε μεσολάβησε μια αξιοσημείωτη χρονική περίοδος κατά την οποία ο πηγαίος κώδικας βρισκόταν υπό συνεχή δοκιμασία και αναπροσαρμογή (αναφέρομαι στα Q3TEST 1.XX). Ως αποτέλεσμα το τελικό προϊόν είναι ικανό να προσφέρει μπόλικες ώρες έντονου συναγωνισμού σε ένα frag-fest μέχρι τελικής πτώσεως. Αν μέχρι τώρα δεν είχατε την ευκαιρία να ασχοληθείτε με τα Doom-clones στο Δίκτυο (ντροπή σας! Τόσα on-line gaming έχουμε αφιερώσει σε αυτό το θέμα...), το Quake 3 μπορεί κάλλιστα να αποτελέσει τον τίτλο που θα σας εισαγάγει στο μαγικό αυτό κόσμο. Μόνο που μετά θα κακομάθετε και δεν θα συμβιβάζεστε με οτιδήποτε κατώτερο!



Orbb: Προσέξτε μόνο μη σας ματιάσει...!

QUAKE 3 vs UNREAL TOURNAMENT! AND THE WINNER IS...

Συζητήσεις επί συζητήσεων έχουν λάβει χώρα, ακόμα και στα πιο απίθανα μέρη που θα μπορούσε να φανταστεί ο ανθρώπινος νους. Το θέμα τους γνωστότατο: Ποιο παιχνίδι είναι καλύτερο, το Quake 3 ή το Unreal Tournament; Σκοπός μου δεν είναι να υποστηρίξω τη μία από τις δύο απόψεις, αλλά να υπερασπιστώ το Quake 3 από γνώμες που έχουν καταγραφεί και πιστεύω ότι το αδικούν.

Το Quake 3 έχει εντελώς διαφορετική φιλοσοφία από αυτήν του UT, παρ' όλο που φαινομενικά έχουν το ίδιο θέμα. Το στιλ παιχνιδιού του ενός τίτλου είναι τελείως διαφορετικό σε σύγκριση με το άλλο. Οι πίστες του Unreal είναι πιο "ευρύχωρες", πιο αληθινές, πιο "αργές". Ευνοούν περισσότερο τις μάχες με στρατηγικό χαρακτήρα και λιγότερο την άφθονη δράση που προσφέρει μια πίστα στο Quake 3. Εκεί δεν έχεις χρόνο να σκεφθείς. Μόνο τα ένστικτα κι οι αισθήσεις λειτουργούν, το μυαλό είναι πολύ αργό για να σου φανεί χρήσιμο! Σας φοβίζουν τα προαναφερόμενα; Πού να δείτε την πραγματικότητα...

Οσο για τα πολυσυζητημένα bots, χωρίς να παραγνωρίζω πως η νοημοσύνη των bots του Unreal βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα, δεν μπορώ παρά να χλευάσω κάθε άποψη που τη θεωρεί ανώτερη από την αντίστοιχη του Quake 3. Μπορεί τα bots να φαίνονται πιο ανθρώπινα, επειδή οι πίστες επιτρέπουν τέτοια συμπεριφορά, ωστόσο αν τα βάζατε στις πίστες του Quake 3, δεν θα ήξεραν πού να κρυφτούν (μάλλον το ίδιο θα ίσχυε αν κάναμε το αντίστροφο). Είναι καθαρά θέμα προσωπικού γούστου.

Συμπερασματικά, Unreal Tournament και Quake 3 χαρακτηρίζονται από διαφορετικές φιλοσοφίες, επομένως δεν μπορούν να συγκριθούν με τα ίδια μέτρα και σταθμά. Οποιος υποστηρίζει κάτι τέτοιο δεν έχει ασχοληθεί αρκετά και με τους δύο τίτλους. Η επιλογή ανάμεσά τους έγκειται σε καθαρά υποκειμενικά κριτήρια.



COME AND GET IT!



Ελάτε, παιδάκια μου, όλοι θα πάρετε! Ο Αϊ Βασίλης έχει από ένα δώρο για τον καθένα σας...



Αρχίζοντας με μια ρουκέτα συστημένη για τον Klesk. Καλή συναρμολόγηση...!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Quake 3 είναι απάνθρωπα διασκεδαστικό! Οσο περίεργο κι αν ακούγεται, αυτός είναι ο χαρακτηρισμός που του αρμόζει. Το πόσο θα σας αρέσει εξαρτάται από το πόσο μπορείτε να το αντέξετε. Αν δεν διαθέτετε αστείρευτα ψυχικά αποθέματα, ίσως να προτιμήσετε κάτι πιο ελαφρύ (τουτέστιν Unreal Tournament). Αν όμως είστε αποφασισμένοι να μην το βάλετε κάτω και να παλέψετε μέχρι τελικής πτώσεως σε έναν ατέλειωτο αγώνα για την ανάδειξη του υπέρτατου πολεμάρχου, μπείτε στο τρένο γιατί σύντομα αναχωρεί με τελικό προορισμό την Αιώνια Αρένα και τον Xaero. Ομως φροντίστε να αποχαιρετήσετε συγγενείς και φίλους, γιατί θα αργήσετε πάρα πολύ να γυρίσετε. Ισως ποτέ... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	98
ΑΝΤΟΧΗ	97

97



Δεν ήθελα να βάλω τόσο υψηλές βαθμολογίες (παρ' όλο που τις αξίζει και με το παραπάνω), αλλά με υποχρέωσε να το κάνω ο DJ με τις δικές του στο review του Unreal Tournament...

ADVENTURE

Atlantis II

Η Cryo με το Atlantis: The Lost Tales, που κυκλοφόρησε πριν από περίπου δύο χρόνια, δημιούργησε έναν εξαιρετικό από κάθε πλευρά κόσμο, με μία μοναδική πανοραμική άποψη 360 μοιρών πρώτου προσώπου και κίνηση προς όλες τις κατευθύνσεις - και φυσικά είχε θέμα τη μυθική Ατλαντίδα. Ηταν ένα απίστευτο -για τα δεδομένα της εποχής- παιχνίδι, το οποίο στην Ευρώπη σημείωσε υψηλές πωλήσεις. Το Atlantis 2 διευρύνει τη θεματολογία του πρώτου της σειράς και επιπλέον διαθέτει κατά πολύ ανώτερα γραφικά και ήχο. Αυτή τη φορά δεν υπάρχει καθόλου action κομμάτι όπως στο πρώτο, ούτε και προβληματική save ρουτίνα, η δε Ατλαντίδα είναι για άλλη μία φορά έτοιμη να εξάψει τη φαντασία μας. Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι άκρως ατμοσφαιρική και προδιαθέτει ανάλογα τον παίκτη για τη συνέχεια - προσωπικά μου θύμισε την εισαγωγή του επεισοδίου Emily των X-Files!

ΕΤΑΙΡΙΑ

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT (http://www.cryo-interactive.com/)

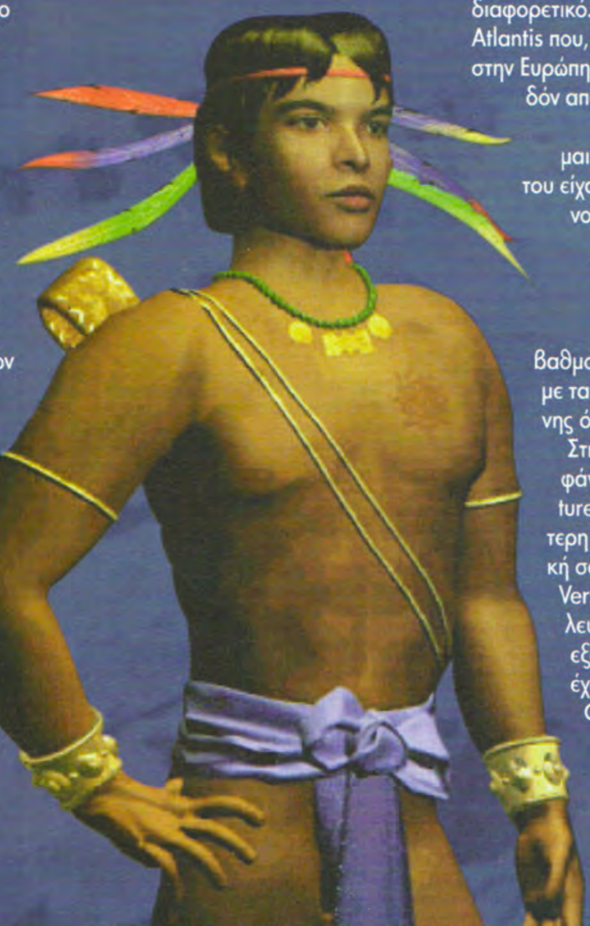
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 60MB στον σκληρό

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η γαλλική εταιρία Cryo έγινε γνωστή με την κυκλοφορία του ιδιόρρυθμου adventure Dune. Μετά κυκλοφόρησε το Dragon Lore 1 που περιείχε την τεχνολογικά καλύτερη εισαγωγή της εποχής και εντυπωσιακά γραφικά και δράση. Ακολούθησε το The Lost Eden που, αν και ήταν εύκολο ως παιχνίδι, έκανε αίσθηση με την απαράμιλλη ποιότητα των video sequences που περιείχε, τα οποία έδειχναν ότι η εταιρία βρισκόταν πολύ κοντά στη δημιουργία ενός πρωτοποριακού adventure. Και ενώ όλοι περίμεναν με αγωνία την επόμενη κυκλοφορία της, η Cryo φρόντισε να μας απογοητεύσει με την κυκλοφορία του Dragon Lore 2: Εκτός του ότι ήταν αναμφίβολα κατώτερο του προκατόχου του, βρισκόταν πολύ πίσω από αυτό που ανέμεναν οι χρήστες, αφού οι μέχρι τότε παραγωγές της Cryo μας έκαναν να ελπίζουμε σε κάτι εντελώς διαφορετικό. Ακολούθησε το περιβόητο Atlantis που, αν και προκάλεσε σάλο στην Ευρώπη, στην Αμερική πέρασε σχεδόν απαρατήρητο. Τα γραφικά και η κίνηση ζάλιζαν. Θυμάμαι ακόμη τη βαθμολογία που του είχα δώσει όντας ξετρελαμένος μαζί του: Γραφικά: 99, Ηχος: 96, Δράση: 90, Χειρισμός: 96, Γρίφοι: 90, Προσωπικά: 96. Με τα σημερινά δεδομένα η βαθμολογία ήταν άκρως υψηλή, με τα στάνταρ της εποχής εκείνης όμως σίγουρα όχι.



Στη συνέχεια έκαναν την εμφάνισή τους διάφορα adventures από την Cryo, με κυριότερη τη θεματολογική-μορφωτική σειρά που περιλάμβανε τα Versallies, Egypt, China και τελευταία το από κάθε πλευρά εξαιρετικό Aztec - όσοι δεν έχετε δει το τελευταίο χάνετε. Φυσικά υπήρξαν κι άλλες παραγωγές, όπως το Ring, το οποίο αν και δεν μου άρεσε σχεδόν καθόλου,





Από την εντυπωσιακή εισαγωγή.

άλλους τους ενθουσίασε, και πρόσφατα το περίφημο Faust, ένα επίσης εξαιρετικό adventure.

Ολοι όσοι έπαιξαν και αγάπησαν το Atlantis: The Lost Tales περίμεναν εναγωνίως τη συνέχειά του, το Atlantis 2. Τελικά, άξιζε η αναμονή; Κατά τη γνώμη μου αναμφισβήτητα ναι. Απλά, αν είχαν προσεχθεί μερικές λεπτομέρειες, αυτή τη στιγμή ίσως είχαμε το καλύτερο adventure της εταιρίας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το πρώτο Atlantis δεχόταν ότι η μυθική και απομονωμένη Ατλαντίδα βρισκόταν στον Ατλαντικό Ωκεανό, αριστερά της Αφρικής, και ότι οι κάτοικοί της, αν και είχαν αναπτύξει σε υψηλό βαθμό την τεχνολογία, ζούσαν απομονωμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο. Δεν επιτρεπόταν να έρχονται σε άμεση επαφή με άλλους ανθρώπους, αν και τους παρακολουθούσαν με τα εκπληκτικής τελειότητας αεροπλάνα που είχαν κατασκευάσει, η λειτουργία των οποίων βασιζόταν στην ενέργεια που παρήγαν ορισμένοι πολύ σπάνιοι κρύσταλλοι.

Ο παίκτης χειριζόταν τον Seth και ήταν σύμβουλος της βασίλισσας, η οποία είχε εξαφανιστεί, ενώ οι συνοδοί της είχαν όλοι σκοτωθεί, όταν αυτός έφθασε στο παλάτι για να την υπηρετήσει. Πίσω από όλα αυτά βρισκόταν μία συνωμοσία που σκοπό είχε την αλλαγή του θρησκευτικού και κοινωνικού status της Ατλαντίδας. Βασικός σκοπός του ήρωα ήταν να βρει την εξαφανισμένη βασίλισσα Rhea.

Η δράση του Atlantis 2 εξελίσσεται πολλά χρόνια μετά το τέλος του πρώτου μέρους της σειράς.

Η δύναμη που ήρθε από το διάστημα εμφανίστηκε στους ανθρώπους ως "The Cube" και δόθηκε στο λαό που αργότερα έγινε γνωστός ως Ατλαντίδες. Χάρη κυρίως σε αυτήν τη συμβολή ο πολιτισμός της Ατλαντίδας είναι σε κάθε πτυχή της εξέλιξής του εκπληκτικός. Στο νησί Spitzberg οι κάτοικοι χώρισαν τις δυνάμεις του Cube σε δύο μέρη: στις δυνάμεις του Φωτός και στις δυνάμεις του Σκότους. Λίγο μετά ξέσπασε ένας τρομερός πόλεμος ανάμεσα στις δύο δυνάμεις, το Σκότος ηττήθηκε κατά κράτος και φυλακίστηκε σε μία σιδερένια κεφαλή. Οι κάτοικοι αποφάσισαν με μεγάλη πλειοψηφία ότι για το καλό όλων έπρεπε να κρατήσουν στο διηνεκές χωριστά τα δύο μέρη του Cube. Ορισμένοι αρνήθηκαν και έτσι προκλήθηκε ένα σχίσμα. Υστερα από όλα αυτά σχεδόν όλοι αποφάσισαν να κατοικήσουν στο νησί Atlantis, ενώ οι αιρετικοί προτίμησαν να μετακινηθούν προς άλλη κατεύθυνση και, αφού σταμάτησαν για λίγο στη Myria, εγκαταστάθηκαν τελικά στη Shambhala.





Ετσι πρέπει να βάλεις τα tiles για να φτιάξεις τη rainbow bridge στον κόσμο των νεκρών. Σημειωτέον ότι όταν κρατάς ένα tile, με το δεξί πλήκτρο του mouse το περιστρέφεις.

Πολλούς αιώνες αργότερα ο Creon, πιστεύοντας ότι έτσι θα κυριαρχήσει, έβγαλε από το έδαφος την Κεφαλή και απελευθέρωσε τη Δύναμη του Σκότους. Στη Myria ο κεντρικός ήρωας του Atlantis: The Lost Tales, ο Seth, κατόρθωσε να πάρει τη Δύναμη του Φωτός μέσα του και να εξορίσει μια για πάντα την Δύναμη του Σκότους.

Πολύ αργότερα, οι κάτοικοι της Shambhala έγιναν οι φύλακες του Σκότους. Η Δύναμη του Φωτός πέρασε από τον Seth σε ένα από τα παιδιά του και εν συνεχεία στους απογόνους του. Ολοι αυτοί που έφεραν μέσα τους τη Δύναμη του Φωτός ήταν ανίδεοι φορείς της, σχεδόν όλοι ταξιδευτές που έψαχναν για κάτι που δεν μπορούσαν να προσδιορίσουν.

Οι κάτοικοι της Shambhala θα ήθελαν να ενωθούν οι Δυνάμεις του Φωτός και του Σκότους. Ηταν όμως σχεδόν σίγουροι ότι σε μία τέτοια ένωση η Δύναμη του Σκότους θα υπερτερούσε της αντίστοιχης του Φωτός και γι' αυτό κρατούσαν καλά φυλαγμένη τη



Μία τέτοια πριγκίπισσα θέλω κι εγώ.

Δύναμη του Φωτός στη Shambhala, ενώ παράλληλα δεν έδειχναν ενδιαφέρον να αναζητήσουν τη χαμένη -αλλά όχι ξεχασμένη- Δύναμη του Φωτός.

Ξαφνικά όμως συνέβη κάτι απρόβλεπτο: Η εμφάνιση του SuperNova του Καρκίνου στον ουρανό της Γης "ξύπνησε" και τις δύο Δυνάμεις. Επρόκειτο για ένα σημάδι; Ποιος ξέρει; Το μόνο σίγουρο είναι ότι τώρα πια οι δύο Δυνάμεις ψάχνουν η μία την άλλη για να ενωθούν, και όλοι φοβούνται γιατί κανείς δεν ξέρει ποιος θα κυριαρχήσει στην ένωση αυτή.

Στο Atlantis 2 είσαι ο Ten και καθοδηγούμενος από μία άγνωστη εσωτερική δύναμη φθάνεις ψηλά στα χιονισμένα βουνά, όπου έκπληκτος βλέπεις ένα από τα περίφημα αστρόπλοια των προγόνων σου. Μπαίνεις σ' αυτό και ένας άγνωστος και παράξενος τύπος, που θα είναι ο καθοδηγητής σου σε όλο το παιχνίδι, σε αποκαλεί "Bearer of Light". Σκοπός σου είναι να βρεις έξι κομμάτια από κάποιες σπάνιες πέτρες, οι οποίες μαζί με έναν κρύσταλλο που υπάρχει μόνο στη χαμένη πια και βυθισμένη Ατλαντίδα θα σου επιτρέψουν να ταξιδέψεις στο διάστημα, στο μέρος από το οποίο είχε έρθει το περίφημο Cube.

Είναι γεγονός ότι έχω κουραστεί από τις ιστορίες που αναφέρονται στους χαμένους πολιτισμούς της Γης. Προτιμώ σενάρια που αναφέρονται στους λεγόμενους Medieval Fantasy Worlds. Παρ' όλα αυτά, το σενάριο του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι καλοδουλεμένο, μεστό και με την ανασύνθεση του μύθου που πραγματοποιεί διεκδικεί και ορισμένα ψήγματα -έστω- πρωτοτυπίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τον τελευταίο καιρό, όποτε βλέπω παιχνίδια όπως το Altantis 2, με πιάνει η καρδιά μου. Οχι, μην πάει αλλού το μυαλό σας. Τα γραφικά του είναι απίστευτης τελειότητας - άνετα θα τα χαρακτήριζα μαζί με τα αντίστοιχα του Dracula κορυφαία όλων των computer games της χρονιάς αυτής και όχι μόνο. Ο λόγος της στεναχώριας μου έχει να κάνει με το ότι τέτοια παιχνίδια δείχνουν με τον πιο κατηγορηματικό τρόπο ότι αυτή η τεχνοτροπία των γραφικών είναι κλάσεις ανώτερη από την αντίστοιχη των 3D accelerators καρτών και ότι, αν τελικά επικρατήσουν με αποκλειστικό τρόπο τα τελευταία, θα πρόκειται για



Εικόνες από τον κόσμο των Μάγιας.



μια ιδιαίτερα σημαντική απώλεια. Τα γραφικά παιχνιδιών όπως τα Riven, Monkey Island 3, Amerzone, Dracula και Atlantis 2 ξεχωρίζουν γιατί είναι σχεδιασμένα από καλλιτέχνες της γραφιστικής τέχνης, μερικές φορές μάλιστα από εξειδικευμένους ζωγράφους. Πρόκειται για γραφικά που ανήκουν καθαρά στο χώρο της τέχνης. Ειλικρινά δεν είμαι σε θέση να κατανοήσω την υστερία που περιβάλλει τα γραφικά των 3D accelerators καρτών. Στις περισσότερες περιπτώσεις πρόκειται για εκπληκτικούς πίνακες ζωγραφικής που, αν μη τι άλλο, ανεβάζουν την αισθητική του χρήστη. Μόλις που σκέφθηκα έναν λόγο για τον οποίο προτιμώνται τα γραφικά των 3D accelerators καρτών: κατά πολύ φθηνότερο κόστος. Δεν ξέρω πόσοι έχετε υπόψη το γεγονός ότι για το εκπληκτικό Toonstruck της Virgin, ένα από τα τελειότερα παιχνίδια όσον αφορά στα γραφικά, είχαν ασχοληθεί περίπου 170 ειδικοί γραφίστες και δημιουργοί animation. Η εμπορική αποτυχία του ήταν το γεγονός που οδήγησε τη Virgin στην κρίση. Ας επιστρέψουμε, όμως, στο θέμα μας. Το παιχνίδι διαθέτει ακόμη μία πρωτοτυπία. Είναι το πρώτο adventure του είδους, εκτός αν κάνω λάθος, που τρέχει είτε σε 640x480 είτε σε 800x600 ανάλυση - και μιλάμε για full screen γραφικά. Σωστά διαβάζετε, ομολογώ δε ότι το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Προσθέστε σε αυτά περισσότερους από 60 χαρακτήρες με μοντέλα 3D κινήσεων και θα συμφωνήσετε μαζί μου ότι αξίζει ένα μεγάλο "μπράβο!" στην Cryo για τη δουλειά της στο Atlantis 2. Η εταιρία σχεδίασε ξανά μεγάλο μέρος της περίφημης OMNI 3D τεχνολογίας της, τα δε αποτελέσματα νομίζω πως τη δικαιώνουν απόλυτα.

Η τεχνολογία του Omni 3D επιτρέπει πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών στον περιβάλλοντα χώρο, κίνηση πάνω κάτω υπό γωνίες περίπου 90 μοιρών και animated videos που... σκοτώνουν. Δείτε το παιχνίδι και μετά τα λέμε.

Η ποιότητα του ήχου είναι το δεύτερο δυνατό σημείο του τίτλου. Η background μουσική είναι τρέλα, τα ηχητικά εφέ άκρως προσεγμένα και το speech των χαρακτήρων εξαιρετικό. Πώς γίνεται αυτό; Απλά οι ομιλίες των χαρακτήρων όχι μόνο είναι σχεδόν τέλειες από πλευράς ορθοφωνίας, αλλά είναι και ατμοσφαιρικές - είχα πολύ καιρό να δω κάτι ανάλογο σε computer game. Η δε Omni Sync τεχνολογία της Cryo έχει επιτρέψει στην εταιρία να δημιουργήσει μία τέλεια αίσθηση ομιλιών των 3D modeled χαρακτήρων της, αφού ο χρήστης γίνεται μάρτυρας ενός εκπληκτικού συγχρονισμού ομιλιών και κινήσεων. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι υπάρχει η δυνατότητα εμφάνισης και σε κείμενο πάνω στην οθόνη των ομιλιών, οπότε όλα λειτουργούν άψογα και στον τομέα αυτό.

Ας περάσουμε, όμως, στο χειρισμό. Οταν το παιχνίδι ξεκινά βλέπεις στο κέντρο της ειδικής οθόνης (Main menu)



Με το άσπρο άλογο θα πας στο νησί του ανθρώπου-πουλιού, αλλά και θα επιστρέψεις από αυτό.

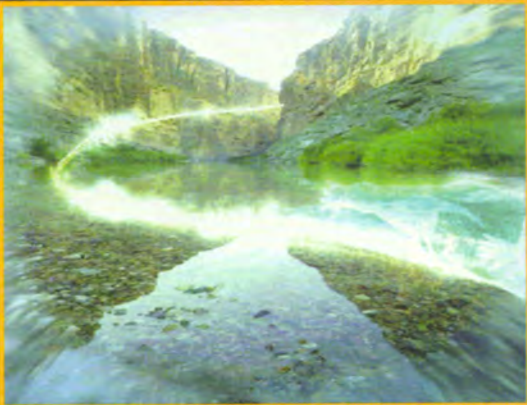


πέντε έγχρωμους κύκλους, οι οποίοι δηλώνουν ότι μπορούν να παίξουν το συγκεκριμένο παιχνίδι μέχρι πέντε διαφορετικοί παίκτες, χωρίς ο ένας να μπερδεύεται με τα saves του άλλου. Πολύ χρήσιμη δυνατότητα, παρεμφερή της οποίας είδαμε στο πολύ καλό Faust. Αφού λοιπόν διαλέξεις λ.χ. τον πιο αριστερό κύκλο (Player 1), ξεκινά το παιχνίδι. Ακόμη μία πρωτοτυπία του Atlantis 2 έγκειται στο γεγονός ότι κάθε φορά που αρχίζεις ξανά το παιχνίδι, μεταφέρεσαι κατευθείαν εκεί όπου ήσουν όταν έκανες quit την τελευταία φορά που έπαιξες το παιχνίδι. Πατώντας το πλήκτρο Escape βλέπεις το κεντρικό menu, το οποίο περιλαμβάνει τα Load & Save, Audio options, Game options και Quit. Από την οθόνη αυτή ξαναγυρνάς στο παιχνίδι πατώντας πάλι το πλήκτρο Escape. Κάνοντας κλικ στο icon Load & Save εμφανίζονται δύο άλλα icons, τα Save και Load. Κάνοντας κλικ στο icon Save εμφανίζονται δύο icons, το ένα με ένα δάκτυλο επάνω και το άλλο με ένα δάκτυλο κάτω. Διαλέγοντας το πρώτο, που σημαίνει ΟΚ, το παιχνίδι σώζει αυτόματα τη θέση στην οποία βρίσκεσαι. Εδώ εντοπίζεται η πρώτη σοβαρή ένστασή μου, αφού δεν σου επιτρέπεται ο παραμικρός έλεγχος επί του ονόματος που θέλεις να δώσεις. Κάνοντας κλικ στο icon Load εμφανίζονται όλα τα saves που έχεις κάνει. Αριστερά υπάρχει η μικρή και δυσδιάκριτη γραφική παράσταση της συγκεκριμένης τοποθεσίας, ενώ δίπλα αναγράφονται η ημερομηνία και η ώρα που έγινε το συγκεκριμένο save. Προσέξτε το icon στην επάνω δεξιά γωνία του menu αυτού. Είναι η επιλογή Delete. Αν θέλετε να σβήσετε κάποιο save, κάνετε πρώτα κλικ στο icon αυτό και μετά κλικ στο save που θέλετε να σβήσετε. Η επιλογή Audio Options περιέχει τις γνωστές πια ρυθμίσεις του ήχου σε όλα τα επίπεδα. Η επιλογή Game Options περιέχει τα Subtitles on\off [προσέξτε γιατί αυτό ρυθμίζει τη δυνατότητα της ταυτόχρονης εμφάνισης των ομιλιών και σε κείμενο (text) επάνω στην οθόνη, σημειώστε δε ότι από default είναι στη θέση on], Change Resolution ανάμεσα στις 640x480 και 800x600 (από default το παιχνίδι τρέχει στην πρώτη) ανάλυση, το Cross on\off που εμφανίζει ή όχι έναν σταυρό στη θέση του κέρσορα επάνω στην οθόνη (εξαιρετικά χρήσιμη δυνατότητα, αφού έτσι ξέρεις ακριβώς σε ποιο σημείο στην οθόνη βρίσκεσαι κάθε φορά) και το Invert mouse on/off που ρυθμίζει το αν έχεις κανονική κίνηση του mouse ή την ακριβώς αντίθετη. Τέλος, στην κάτω δεξιά γωνία υπάρχει το icon Exit και με το οποίο κάνεις Quit.

Όλοι όσοι έπαιξαν και αγάπησαν το Atlantis: The Lost Tales περίμεναν εναγωνίως τη συνέχειά του, το Atlantis 2. Τελικά, άξιζε η αναμονή; Κατά τη γνώμη μου αναμφισβήτητα ναι. Απλά, αν είχαν προσεχθεί μερικές λεπτομέρειες, αυτή τη στιγμή ίσως είχαμε το καλύτερο adventure της εταιρίας.

Η κίνησή σου στην οθόνη επιτυγχάνεται με αριστερό κλικ σε όποιο σημείο της οθόνης ο κέρσορας έχει αλλάξει σε βέλος διεύθυνσης-κίνησης. Στην περίπτωση αυτή βλέπεις ένα μικρό video animation με το οποίο προχωρείς προοπτικά στη νέα τοποθεσία. Σημειωτέον ότι μπορείς να κάνεις bypass όλα τα video animations ή τους διαλόγους του παιχνιδιού με αριστερό κλικ του mouse. Ετσι, εάν δεν θέλεις να βλέπεις αυτό το μικρό video κίνησης, μόλις ο χαρακτήρας ξεκινήσει, κάνεις κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse και βρίσκεσαι κατευθείαν στην τοποθεσία στην οποία θέλεις να πας. Ακριβώς το ίδιο συμβαίνει και κατά τις συνομιλίες: Μόλις οποιοσδήποτε χαρακτήρας ξεκινά να σου μιλά και για οποιονδήποτε λόγο δεν θέλεις να τον ακούσεις, κάνεις κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse και ο συγκεκριμένος χαρακτήρας περνά στην επόμενη φράση του διαλόγου. Οταν ο κέρσορας του παιχνιδιού περάσει πάνω από ένα αντικείμενο που μπορείς να πάρεις, μεταβάλλεται σε τέσσερα τμήματα που ανοιγοκλείνουν. Κάνοντας κλικ στο συγκεκριμένο αντικείμενο περνά κατευθείαν στο inventory σου. Εμφανίζεις το inventory σου στο κάτω μέρος της οθόνης κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse. Για να το κλείσεις ξανακάνεις κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse. Εχοντάς το ανοικτό και πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse επάνω από ένα αντικείμενο που υπάρχει σε αυτό, εμφανίζεται το όνομα του συγκεκριμένου αντικειμένου, ενώ με κλικ σε οποιοδήποτε αντικείμενο μεταφέρεται αμέσως στον κέρσορα του mouse, ενώ το inventory κλείνει αυτόματα. Οταν τώρα έχεις ένα αντικείμενο επάνω στον κέρσορα και κάνεις δεξί κλικ με





Καθώς η ψυχή σου ταξιδεύει σε έναν άλλο κόσμο.



Ο φύλακας της κρυστάλλινης σφαίρας, αλλά και δείγμα των topics των ομιλιών του παιχνιδιού.

το mouse, το εν λόγω αντικείμενο μεταφέρεται αυτόματα στο inventory σου. Οταν ο κέρσορας περάσει πάνω από έναν χαρακτήρα με τον οποίο μπορείς να μιλήσεις, αλλάζει αυτόματα σε δύο κομμάτια που περιστρέφονται οριζόντια. Κάνοντας κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse συναντάς δύο περιπτώσεις: είτε βλέπεις ένα video animation με την ομιλία του συγκεκριμένου χαρακτήρα, όταν δεν υπάρχει περίπτωση να γίνει διάλογος, είτε εμφανίζεται ένα ειδικό menu με γραφικές παραστάσεις που αντιστοιχούν σε υπό συζήτηση θέματα. Μάλιστα κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά ρωτάς το συγκεκριμένο χαρακτήρα για το θέμα που επέλεξες. Σημειωτέον ότι εξαντλώντας ένα θέμα, αυτό δεν εξαφανίζεται, αλλά "σκοτεινιάζει" για να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Στο συγκεκριμένο θέμα πάντως προτιμώ τη λύση που έχει δοθεί στο Dracula. Σε αυτό όταν ολοκληρώσεις ένα θέμα η γραφική παράστασή του "διπλώνει".

Προσέξτε καλά, διότι εξαιτίας του πλούσιου τόσο σε σχέδια όσο και σε χρώματα γραφικού περιβάλλοντος κόσμου, μερικά πολύτιμα για την έρευνά σας αντικείμενα δεν θα ξεχωρίζουν με την πρώτη ματιά, ενώ συχνά κάποιες οθόνες χρειάζονται εξαντλητικό ψάξιμο με τον κέρσορα προκειμένου να εντοπισθούν τα αντικείμενα που ενδιαφέρουν.

Ποιος ο λόγος, λοιπόν, που έχω δώσει μόνο 80% στο χειρισμό της περιπέτειας, αφού όλα δείχνουν να λειτουργούν τέλεια; Εκτός από το ούτως ή άλλως σημαντικό πρόβλημα που αφορά στην ονομασία των saves, έχω αντίρρηση ως προς την υπεραπλούστευση του χειρισμού που προωθούν οι εταιρίες. Τούτο δε διότι, αν και αρχικά φαντάζει να λειτουργεί υπέρ του χρήστη, στην πράξη λειτουργεί σε βάρος του gameplay, που είναι η "καρδιά" κάθε παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή, μια και βοηθά στη δημιουργία του σωστού κλίματος για τον παίκτη. Ολα τα στοιχεία που δημιουργούν μία ελκτική ατμόσφαιρα λειτουργούν αρμονικά, τα γραφικά, το σενάριο, οι χαρακτήρες, η δράση, η μουσική, οι πολύ καλές ομιλίες, όλα λειτουργούν άψογα.

Η δράση είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Οι δημιουργοί του τίτλου έλαβαν υπόψη την κριτική που τους ασκήθηκε σχεδόν από το σύνολο του ειδικού Τύπου αλλά και τους απλούς χρήστες, σχετικά με δύο -κυρίως- πλευρές της δράσης του πρώτου παιχνιδιού. Η πρώτη πλευρά αφορά στο γεγονός ότι η δράση του ήταν μονόδρομος, ενώ ταυτόχρονα περιείχε μερικά εκνευριστικά σημεία με αμιγώς arcade δράση.



Ο βασιλιάς που αναζητά το σπαθί του για να πάρει εκδίκηση.

Το Altantis 2 εξελίσσεται σε πέντε διαφορετικές τοποθεσίες. Ξεκινά στα χιονισμένα βουνά των Ιμαλαΐων, στο Θιβέτ, και συνεχίζει στην Ιρλανδία, το Μεξικό και τους Μάγιας, στην Κίνα, για να καταλήξει στη Shambhala και τη βυθισμένη Ατλαντίδα. Το Altantis 2 υπερτερεί του προκατόχου του ως προς τη δράση σε όλους τους τομείς. Περιέχει 18 αυθεντικά puzzles, 60 3D-modelled χαρακτήρες, πλήρη απουσία δράσης υπό πίεση χρόνου, πλήρη απουσία σκηνών βίας και πληθώρα video animation που βοηθά καθοριστικά στη δημιουργία της άκρως πειστικής ατμόσφαιρας του παιχνιδιού.

Η βασική ιδέα της δράσης, όπως έχω προαναφέρει, είναι ότι πρέπει να βρεις και να μαζέψεις έξι κομμάτια από κάποιες σπάνιες πέτρες, που μαζί με έναν κρύσταλλο, ο οποίος βρίσκεται μόνο στη χαμένη Ατλαντίδα, θα σου επιτρέψουν να ταξιδέψεις στο διάστημα, στο μέρος από το οποίο είχε έρθει το περίφημο Cube. Ακούγεται απλό, αλλά -πιστέψτε με- αποδεικνύεται αρκετά δύσκολο, αφού μερικοί γρίφοι είναι τελείως ξεκρέμαστοι, δηλαδή δεν δίνουν hints. Επιπλέον, συχνά το αποτέλεσμα μίας δράσης που φαντάζει πολύ σημαντική είναι δυσανάλογα "ασήμαντο". Αυτός είναι ο βασικός λόγος που δεν έχω βάλει υψηλότερη βαθμολογία στη δράση του παιχνιδιού αυτή καθ' αυτή.

Οι πέντε κόσμοι του παιχνιδιού θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη με την ποικιλία που προσφέρουν, αφού ο καθένας έχει τη δική του κουλτούρα, την οποία πρέπει να κατανοήσεις, αν θέλεις να ολοκληρώσεις την αναζήτησή σου. Τονίζω πάντως ότι το παιχνίδι είναι δύσκολο, αντίθετα με το κλίμα της εποχής που θέλει σχεδόν όλα τα παιχνίδια να είναι εύκολα.

Συνοψίζοντας, το Atlantis 2 είναι ένα εξαιρετικό adventure. Αξίζει από κάθε πλευρά και θα προσφέρει αρκετές ώρες ευχαρίστησης στο χρήστη. Αν, δε, είχαν προσεχθεί κάποιες μικρολεπτομέρειες, θα επρόκειτο χωρίς καμία αμφιβολία για ένα από τα κορυφαία παιχνίδια όλων των εποχών.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εντυπωσιακή -αλλά και πολύ απλή- εισαγωγή του παιχνιδιού, ως Ten προχώρησε μπροστά, προς την κατεύθυνση της Σελήνης. Βλέπεις το ιδιόμορφο αεροπλοίο των προγόνων σου. Προχώρησε μπροστά για να ανέβεις σ' αυτό, στρίψε δεξιά και ταυτόχρονα κοί-



Βάζοντας τα πέντε κομμάτια του κρανίου που βρίσκεις εξερευνώντας καλά την περιοχή, θα δώσεις ζωή στο κεφάλι που τώρα πια θα σου μιλά.

ταξε χαμηλά. Προχώρησε στις σκάλες που βλέπεις να οδηγούν στο εσωτερικό του αερόπλοιου. Κάτω στρίψε αριστερά και πρόσεξε πάνω στο βαρέλι την πρώ-



Το βιβλίο μέσω του οποίου θα ταξιδέψεις στον ουρανό.

τη triangular stone που πρέπει να μαζέψεις. Κάνε κλικ σε αυτήν για να την πάρεις στον κέρσορα του mouse και τώρα δεξί κλικ για να τη βάλεις κατευθείαν στο inventory σου. Γύρνα τελείως αντίθετα και προχώρησε προς την πόρτα που βλέπεις. Μπες και ένα παράξενος τύπος που αιωρείται σε στάση γιόγκα σε χαιρετά! Κάνε κλικ πάνω του, μίλησέ του και επίλεξε ένα ένα και τα τρία διαθέσιμα topics. Σου δίνει μία crystal ball. Ρώτησέ τον και γι' αυτήν. Αφού ολοκληρώσεις τη συζήτηση μαζί του, προχώρησε μία φορά μπροστά προς το βάθος του δωματίου. Στρίψε δεξιά και κοίτα χαμηλά. Πάρε άλλη μία triangular stone που βλέπεις στο πάτωμα και βάλε την στο inventory σου. Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά προς το παράξενο μηχάνημα που βλέπεις στο βάθος. Στρίψε δεξιά και κοίτα χαμηλά. Πάρε άλλη μία triangular stone που βλέπεις στο πάτωμα και βάλε την στο inventory σου. Τώρα έχεις τρεις triangular stones. Στρίψε αριστερά και προχώρησε μία ακόμη φορά μπροστά. Εδώ κάνε οπωσδήποτε save. Τώρα από το inventory σου πάρε την πέτρα που είναι στα δεξιά της ball όπως κοιτάς, δηλαδή αυτήν που έχει κάτι παράξενα άσπρα σχέδια πάνω της. Κάνε την κλικ στο κάτω μέρος και στο κέντρο του κίτρινου πλανητικού δίσκου - επαναλαμβάνω στο κάτω μέρος και στο κέντρο. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, μέσω ενός εντυπωσιακού βίντεο τηλεμεταφέρεσαι στην Ιρλανδία.

Φθάνεις μέσα στο σώμα του Brother Felim. Μόλις ο ιερωμένος τελειώσει, γύρνα αριστερά και κοίτα το κίτρινο βιβλίο. Προχώρησε μπροστά και στο κοντινό πλάνο πάρε από το ράφι που είναι ακριβώς πάνω από το βιβλίο, μέσα από το ποτήρι στα δεξιά, ένα μολύβι. Κρατώντας το μολύβι στον κέρσορα του mouse κάνε κλικ τον εμπρός κέρσορα πάνω στην εικόνα του βιβλίου. Μεταφέρεσαι σε μία εξαιρετική τοποθεσία πάνω στον ουρανό. Προχώρησε μπροστά, πίσω από την πλάτη του "μπλε" χαρακτήρα που βλέπεις ανάμεσα σε κάτι κολόνες. Τώρα πήγαινε σ' αυτόν, γύρνα και κάνε κλικ τον talk κέρσορα πάνω του. Εξάντλησε και τα τέσσερα διαθέσιμα topics. Αφού τελειώσεις μαζί του, στρίψε λίγο δεξιά και προχώρησε προς τον τοίχο που έχει διάφορα γράμματα πάνω





Ο άνθρωπος-πουλί.



Στον κόσμο των Μάγιας θα φτάσεις μέσα από το σώμα ενός πολεμιστή.

του, στο βάθος (δύο φορές μπροστά). Πρόσεξε ότι, όταν πηγαίνεις τον κέρσορα πάνω από την λέξη Exit που είναι γραμμένη στον τοίχο, ο κέρσορας αλλάζει σε βέλος κίνησης. Μην προχωρήσεις, απλά να ξέρεις ότι από εδώ θα ξαναγυρίσεις κάτω στο ιερό. Τώρα φύγε και πήγαινε στους άλλους δύο χαρακτήρες που υπάρχουν στο επίπεδο δωμάτιο αυτό. Ο Βασιλιάς σου ζητά το σπαθί του. Ο άλλος χαρακτήρας δεν φαίνεται να σου μιλά. Τώρα πια φύγε από το χώρο αυτό και ξαναγύρνα κάτω στο ιερό. Ο πρεσβύτερος σου ζητά να δεις τι έχει ο άλλος ιερωμένος. Η συνέχεια επί της οθόνης...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	80

90



Ενα κλασικό puzzle adventure με αρκετά καλό σενάριο και εκπληκτικής ποιότητας γραφικά και μουσική, το οποίο είναι πολύ "ανοικτό" στη δράση του. Αν δεν είχα σημαντικές ενστάσεις ως προς το χειρισμό και τη δράση, θα το χαρακτήριζα ένα από τα καλύτερα adventures που έχω δει.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Unreal Tournament

Επιτέλους, το παιχνίδι που όλοι περιμέναμε με ανυπομονησία κυκλοφόρησε! Από την πρώτη ματιά φαίνεται ότι θα είναι ακόμα ένα best-seller μετά το Unreal. Ας δούμε όμως από κοντά τι έχει να μας προσφέρει και γιατί θα πρέπει να το έχουμε στη συλλογή μας.

του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
EPIC/GT INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233Mhz, 32MB RAM, 100MB στο σκληρό δίσκο, DirectX συμβατές κάρτες γραφικών & ήχου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Unreal ήταν το πρώτο παιχνίδι που απείλησε την κυριαρχία του Quake 2. Για κάποιους τα κατάφερε, για άλλους όχι. Ωστόσο, δεν έχει πλέον σημασία αυτή η διαμάχη, γιατί έφτασε το Unreal Tournament, ο αντικαταστάτης του. Δεν πιστεύω ότι οι λάτρεις των 3D shooters θα πρέπει να διαβάσουν κάποιο review για να αποφασίσουν αν θα το αγοράσουν. Ετσι κι αλλιώς μέχρι να διαβάσετε αυτό το review θα έχει περάσει ένας μήνας από την επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας του. Ομως είμαστε υποχρεωμένοι να σας παρουσιάζουμε ό,τι καλό (και όχι μόνο) υπάρχει στην αγορά των games. Και το UT δεν είναι απλά καλό, είναι πάρα πολύ καλό! Σας το διαβεβαιώνει ένας λάτρης των adventure games (ακούς, Αντρέα;). Ας δούμε λοιπόν τι έχουμε να αντιμετωπίσουμε ξεκινώντας από την ιστορία.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε 100 ολόκληρα χρόνια μετά την εποχή που εξελίσσεται το Unreal. Κατά τη διάρκεια του πολέμου μεταξύ των ανθρώπων και των Scaarj, η Γη ήρθε σε συμφωνία με τους Ηνωμένους Ευθυγραμμισμένους Κόσμους και δημιούργησε την κυβέρνηση της Νέας Γης (ΚΝΓ). Η απλή αυτή μορφή κυβέρνησης ήταν πιο αποτελεσματική στην αντιμετώπιση του διαπλανητικού πολέμου. Η χρηματοδότηση του πολέμου αυτού προερχόταν από την εκμετάλλευση των ορυχείων των αστεροειδών του διαστήματος και πιο συγκεκριμένα του Terran System. Οι ανασκαφές ήταν δύσκολες και η πληρωμή μηδαμινή. Η εργατική τάξη ήταν όλο και πιο ανήσυχη, ως αποτέλεσμα των άθλιων συνθηκών εργασίας και του ακατάπαυστου πολέμου. Καθημερινά οι δυνάμεις εισβολής των Scaarj πλησίαζαν πιο κοντά, ενώ οι νικηφόρες μάχες μειώνονταν στον αριθμό. Σύντομα ξέσπασαν εξεγέρσεις, από τις οποίες η πιο ξακουστή ήταν η "Green's World Rebellion", κατά την οποία περισσότεροι από τρεις χιλιάδες εργάτες των ορυχείων ξεσηκώθηκαν προκαλώντας οικονομικές ζημιές πολλών εκατομμυρίων.



Ο πόλεμος διακόπηκε κατά τη διάρκεια της επταήμερης πολιορκίας, κατά την οποία οι δυνάμεις των Scaarj περικύκλωσαν το Terran System και η Γη φάνηκε καταδικασμένη. Τότε όμως μια μικρή ομάδα ειδικών δυνάμεων της ΚΝΓ κατάφερε να καταστρέψει το μητρικό διαστημόπλοιο των Scaarj, το Krujhlok. Λόγω αυτής της απώλειας η συνοχή των Scaarj έσπασε και αναγκάστηκαν να υποχωρήσουν.

Η ζημιά όμως είχε ήδη γίνει. Η ΚΝΓ είχε αγνοήσει παντελώς τα εσωτερικά κοινωνικά της προβλήματα και είχε στρέψει όλη την προσοχή της και την οικονομία σε έναν πόλεμο δύσκολο και ακριβό. Οι αναταραχές στα

ορυχεία πολλαπλασιάζονταν και η καταστολή τους δεν είχε τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Οι πολιτικοί αποφάσισαν ότι έπρεπε να βρεθεί μια εναλλακτική διέξοδος στο πρόβλημα αυτό, κάτι που θα απασχολούσε τους εργάτες και θα τους απορροφούσε την οργή. Ετσι, το 2291 ψηφίστηκε ένας νέος, ριζοσπαστικός νόμος, που με λίγα λόγια έλεγε πως δύο άνθρωποι μπορούσαν, κάτω από οργανωμένες συνθήκες, να πολεμήσουν μέχρι θανάτου! Αμέσως το τόλμημα αυτό πήρε διαστάσεις. Οι εργάτες των ορυχείων διοργάνωναν τέτοιες μονομαχίες και σιγά σιγά άρχισαν να δημιουργούνται οι πρώτες ομοσπονδίες. Οι νικητές κέρδιζαν χρήματα και προαγωγές. Ενας συνεταιρισμός με μεγαλόπνοα σχέδια, η Liandri Mining Corporation (LMC), άρχισε να μεταδίδει τις μονομαχίες και να κερδίζει πολλά χρήματα, μετατρέποντάς τες στην πρώτη μορφή διασκέδασης.

Τώρα βρισκόμαστε στο έτος 2341, 50 χρόνια μετά την έναρξη των μονομαχιών. Η LMC έχει δημιουργήσει το Tournament και έχει ιδρυθεί επαγγελματική ομοσπονδία για το νέο αυτό σπορ. Κάθε χρόνο η LMC διοργανώνει το Grand Tournament, το πιο βίαιο και δημοφιλές γεγονός. Εσύ βρίσκεσαι στη θέση ενός πολεμιστή στο Grand Tournament. Μπορεί να είσαι ένας κατάδικος που έχει τιμωρηθεί να αγωνίζεται μέχρι θανάτου για το θέαμα και τα χρήματα, ή ένας τρελός που έχει μεγαλώσει από τους επιστήμονες αποκλειστικά για αυτόν το σκοπό, ή ένας στρατιωτικός που προσπαθεί να δείξει τις ικανότητές του για να αποκτήσει δόξα και πλούτο, ή, τέλος, ένα μέλος των Necris, μιας σπάνιας εξωγήινης φυλής.



Ο πρωταθλητής Xan.

Ο τρέχων πρωταθλητής είναι ο Xan Krigor. Κανείς δεν ξέρει τις πραγματικές ικανότητές του, ούτε την ακριβή καταγωγή του. Ισως είναι ένας Scaarj, ίσως το αποτέλεσμα ενός επιστημονικού πειράματος, ίσως ένας πολύ ταλαντούχος άνθρωπος. Βέβαια, μπορείτε να μάθετε τι είναι ο Xan, αφού πρώτα νικήσετε σε πολλές μάχες, σε διάφορους κόσμους, και αποκτήσετε το δικαίωμα να τον προκαλέσετε.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Ας δούμε μερικές από τις τεχνολογικές καινοτομίες που κάνουν το Unreal Tournament τόσο ξεχωριστό:

● Υπάρχει αυτόματη ρύθμιση του αριθμού των πολυγώνων που παράγει η κάρτα γραφικών, ώστε να μην παρατηρούνται ενοχλητικά κολλήματα όταν υπάρχουν ταυτόχρονα πολλοί παίκτες στην οθόνη. Οταν δηλαδή το frame rate πέφτει σε χαμηλά επίπεδα, τα πολύγωνα μειώνονται σε αριθμό και η κίνηση συνεχίζει να είναι ομαλή.

● Η ανάλυση των skins των παικτών είναι αυξημένη κατά 4 φορές σε σχέση με το Unreal. Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό. Οσο κοντά κι αν πλησιάσουμε τον αντίπαλο δεν θα δούμε τετραγωνισμένα χαρακτηριστικά, όπως στα περισσότερα 3D shooters.



Οι εχθροί είναι ατέλειωτοι...

● Υπάρχει δυνατότητα ρύθμισης της ανάλυσης των textures των χαρακτήρων, ώστε να μην πέφτει όλο το βάρος της κάρτας γραφικών σε αυτό τον τομέα και υστερεί το gameplay. Βέβαια, όποιος έχει κάρτα τελευταίας γενιάς, μπορεί να έχει όλες τις λεπτομέρειες στο μάξιμουμ χωρίς καμία επίδραση στην απόδοση.



Οι γυναίκες αντίπαλοι έχουν ενδιαφέροντα σημεία, τα οποία μπορούν να μας αποσπάσουν την προσοχή.



Αρχίζοντας μια από τις αποστολές μας.

● Η υποστήριξη Direct3D, που τόσο βασάνισε τους παίκτες του πρώτου Unreal και που αποτέλεσε το μεγαλύτερο μειονέκτημά του, είναι επιτέλους γεγονός.

● Στον ήχο έχουμε υποστήριξη για A3D 2.0 και EAX 3.0.

● Το interface του παιχνιδιού είναι σχεδιασμένο από την αρχή με γνώμονα την εργονομία. Δεν χρειάζεται να αλλάζουμε διαρκώς οθόνες για να κάνουμε τις ρυθμίσεις που θέλουμε. Ολα είναι εύκολα προσβάσιμα και υπάρχει πλήθος παραμετροποιήσεων.

Οι απαιτήσεις στο hardware είναι αρκετά υψηλές. Οι μίνιμουμ προτεινόμενες από την Epic είναι για γέλια: CPU 233MHz, 32MB RAM και οποιαδήποτε PCI κάρτα γραφικών! Οποιος καταφέρει να παίξει με αξιοπρέπεια το παιχνίδι με την προαναφερόμενη σύνθεση πρέπει να μπει στο βιβλίο Guinness! Η πιο λογική σύνθεση είναι Pentium II 300, 64MB RAM και κάρτα Voodoo 2 ή κα-

λύτερη. Πάντως, όποιος θέλει να εξαντλήσει όλες τις δυνατότητες που προσφέρει το παιχνίδι χρειάζεται επεξεργαστή άνω των 400MHz, μνήμη 128MB και άνω και κάρτα με chip TNT2 τουλάχιστον!

ΟΠΛΑ

Ολα τα όπλα του παιχνιδιού διαθέτουν δύο modes λειτουργίας, το primary και το secondary, με διαφορετικά αποτελέσματα το καθένα. Δεν υπάρχει περίπτωση να μη βρούμε εκείνο το όπλο που ταιριάζει στις απαιτήσεις μας και στον τρόπο με τον οποίο πολεμάμε. Τα δημοφιλή όπλα του Unreal υπάρχουν κι εδώ σε ανανεωμένες εκδόσεις. Ας δούμε αναλυτικότερα τις δυνατότητες του καθενός:

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ UNREAL TOURNAMENT



Redeemer: Το όπλο αυτό έχει ακτίνα έκρηξης 30 μέτρα και σκοτώνει σχεδόν τα πάντα με το εκρηκτικό ωστικό κύμα του. Στο primary mode εκτοξεύει βλήματα όπως όλα τα γνωστά ρουκετοβόλα. Στο secondary mode, όμως, τα βλήματα μπορούν να κατευθυνθούν εκεί που εμείς θέλουμε. Ετσι, ο εχθρός δεν ξεφεύγει με τίποτα, ακόμα κι αν κρυφτεί πίσω από γωνίες! Το μειονέκτημα του συγκεκριμένου όπλου είναι ότι έχει μόνο δύο ρουκέτες και δεν υπάρχουν έξτρα πυρομαχικά στο level.

Minigun: Στο primary mode ρίχνει σφαίρες με απίστευτη ταχύτητα. Στο secondary mode τις ρίχνει ακόμα πιο γρήγορα αλλά με μειωμένη ακρίβεια και χωρίς καμία οικονομία στα πυρομαχικά!

Sniper Rifle: Μπορεί να ρίχνει μόνο μία σφαίρα τη φορά, αλλά έχει τέτοια δύναμη που μπορεί να αποκεφαλίσει άνετα τον αντίπαλο! Διαθέτει διόπτρα, η οποία το καθιστά κατάλληλο για μακρινές βολές ακριβείας.

Rocket launcher: Αυτό το όπλο είναι ειδικά φτιαγμένο για τους λάτρεις του eightball launcher του Unreal. Στο primary mode μπορούμε να εκτοξεύσουμε μέχρι και 6 ρουκέτες ταυτοχρόνως με ανάλογα αποτελέσματα στον αντίπαλο! Στο secondary mode τη θέση των ρουκετών παίρνουν οι μικρές βόμβες με αντίστοιχα καταστροφικά αποτελέσματα. Θα το αγαπήσετε οπωσδήποτε!

Pulse gun: Δύσκολο να γλιτώσεις από τις ριπές πλάσματος του pulse gun. Στο secondary mode τις ριπές αντικαθιστά μια πράσινη ακτίνα που σαρώνει όλο το χώρο στον οποίο βρισκόμαστε. Αρκεί να πατάμε το fire και να στριφογυρίζουμε. Το απόλυτο όπλο σε καταστάσεις πανικού!

Flak cannon: Εκτοξευτήρας μεταλλικών θραυσμάτων. Αν ο αντίπαλος βρίσκεται σε μικρή απόσταση ατύχησε... Στο secondary mode πετάει μικρές βόμβες που μόλις εκραγούν, πετάνε θραύσματα στο γύρω χώρο.

Ripper: Το γνωστό razor jack από το Unreal σε νέα έκδοση, αρκετά αναβαθμισμένη. Η περιστρεφόμενη λεπίδα μπορεί, χτυπώντας στους τοίχους, να χτυπήσει ό,τι ζωντανό υπάρχει (μαζί και εμάς τους ίδιους). Εναλλακτικά μπορούμε να ρίξουμε μία εκρηκτική λεπίδα όταν οι εχθροί είναι περισσότεροι στον αριθμό.



Μία από τις Βάσεις σε τροχιά.

Bio-rifle: Το βιολογικό όπλο του παιχνιδιού. Στο primary mode ρίχνει πράσινα κομμάτια τοξικού ζελέ, που όπως θα δείτε κάνουν αρκετή ζημιά στον αντίπαλο μόλις τον ακουμπήσουν. Στο secondary mode ρίχνει μια μεγάλη μπάλα του γνωστού ζελέ, η οποία μόλις χτυπήσει στο έδαφος, σπάει σε μικρότερα τμήματα που σκορπίζονται στο χώρο. Κατάλληλο για τη φραγή στενών περασμάτων.

ASMD shock rifle: Το όπλο που δείχνει τις δυνατότητες της κάρτας γραφικών! Αξίζει να πυροβολείτε μόνο και μόνο για να βλέπετε την μπλε ακτίνα του laser. Στο secondary mode ρίχνει μια μπλε ενεργειακή μπάλα, που κινείται όμως με μικρή ταχύτητα προς τον εχθρό. Αυτή την μπάλα μπορούμε να την πυροβολήσουμε στον αέρα για να προκαλέσουμε μια έκρηξη που δεν θα αφήσει τίποτα όρθιο τριγύρω της.

Translocator: Οπλο διακτινισμού! Στο primary mode ρίχνει μια σφαίρα φωτός όπου εμείς σημαδέψουμε. Επειδή η βολή είναι σε τόξο, μπορούμε να ρίξουμε πίσω από κτίρια και εμπόδια! Με το secondary mode τηλεμεταφερόμαστε εκεί όπου βρίσκεται η σφαίρα. Προσοχή, όμως! Μπορεί κάποιος να "σπρώξει" τη σφαίρα κάπου που δεν είναι και


Αντε να γλιτώσεις...


Η συνεργασία είναι πάντα ωφέλιμη.

τόσο ωφέλιμο για την υγεία μας, όπως μέσα σε λάβα. Ετσι, όταν κάνουμε τη μεταφορά μας, θα καταλήξουμε στα χειρότερα...

Enforcer: Το βασικό αυτόματο όπλο του παιχνιδιού. Οχι και τόσο δυνατό, ακόμα και στο secondary mode όπου ρίχνει σφαίρες με μεγαλύτερη ταχύτητα αλλά και μικρότερη ακρίβεια στόχευσης. Αν βρούμε ένα δεύτερο enforcer, τότε τα πράγματα αλλάζουν. Εχουμε ένα σε κάθε χέρι και ρίχνουμε διαδοχικά σε στιλ Rambo!

Impact Hammer: Μόνο για εξ επαφής μονομαχίες. Σφυροκοπήστε τον αντίπαλο μέχρι θανάτου. Για ακόμα μεγαλύτερη απόδοση, με το secondary mode γεμίζουμε το όπλο με αέρα για να αυξήσουμε την πίεση του χτυπήματος!

UNREAL TOURNAMENT MODES

Τα είδη μάχης που μπορούμε να επιλέξουμε για να παίξουμε στο Unreal Tournament ικανοποιούν ακόμα και τον πιο παράξενο gamer. Αναλυτικότερα έχουμε:

- Tournament Death Match/Team Death Match

Εδώ ο σκοπός μας είναι να σκοτώσουμε όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους, παίρνοντας έναν βαθμό για κάθε frag (για κάθε θάνατο αντιπάλου, όπως είναι γνωστός στην αργκό των gamers). Οταν σκοτωνόμαστε από κάποια άλλη αιτία (π.χ. πέσιμο στο κενό) κι όχι από το όπλο του εχθρού, τότε χάνουμε έναν βαθμό. Στο CD του παιχνιδιού περιλαμβάνονται περισσότεροι από 20 χάρτες για death match. Οι χάρτες αυτοί ποικίλλουν από "μεσαιωνικά" κάστρα μέχρι διαστημικούς σταθμούς που περιφέρονται γύρω από τη Γη. Στο team death match ο σκοπός είναι ο ίδιος, μόνο που αγωνιζόμαστε σε δύο αντίπαλες ομάδες. Οποια ομάδα σημειώσει περισσότερα frags βγαίνει νικήτρια. Σε πολλούς servers τα πυρά κάθε ομάδας δεν μπορούν να βλάψουν τους συμμάχους κι έτσι αποφεύγεται ο αλληλοσκοτωμός.

- Last Man Standing

60 διαφορετικοί χάρτες και τοπία που σχεδιαστικά είναι πέρα από κάθε φαντασία θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό. Κάθε χάρτης έχει τον κατάλληλο συνδυασμό χρωμάτων, δημιουργώντας ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα.

Εδώ στην ουσία έχουμε μια παραλλαγή του death match. Κάθε παίκτης ξεκινάει με όλα τα όπλα γεμάτα με πυρομαχικά. Νικητής ανακηρύσσεται ο παίκτης που θα μείνει ζωντανός! Ολοι οι χάρτες του death match μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να παίξουμε το last man standing.

- Capture the Flag (CTF)

Αυτό το mode είναι το αγαπημένο των έμπειρων παικτών στο Internet. Είμαστε χωρισμένοι σε δύο ομάδες και κάθε ομάδα έχει τη σημαία της σε μια βάση. Πρέπει να πάρουμε τη σημαία του αντιπάλου και να τη φέρουμε στη βάση μας. Απαιτείται συνεργασία των παικτών κάθε ομάδας. Κάποιοι πρέπει να φυλάνε τη βάση όσο οι υπόλοιποι προσπαθούν να κλέψουν την αντίπαλη σημαία. Στο CTF το πιο χρήσιμο όπλο είναι το translocator. Μπορούμε να διακτινιστούμε σε όποιο σημείο έχουμε ρίξει τη σφαίρα φωτός. Επίσης μπορούμε να τηλεμεταφέρουμε τον εχθρό σημαδεύοντάς τον με τη σφαίρα. Δεν πρέπει όμως να χρησιμοποιούμε το translocator όταν έχουμε στην κατοχή μας τη σημαία, γιατί αυτομάτως τη χάνουμε!

- Domination

Το αντικείμενο αυτού του mode είναι να αποκτήσουμε τον έλεγχο συγκεκριμένων σημείων του χάρτη. Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που θα έχει τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος του παιχνιδιού. Σε όσο περισσότερα σημεία έχουμε τον έλεγχο τόσους περισσότερους βαθμούς παίρνουμε. Αν την ίδια χρονική στιγμή είμαστε οι κυρίαρχοι 3 σημείων, τότε οι βαθμοί που κερδίζουμε αυξάνονται σε τριπλάσιο ρυθμό. Και σε αυτό το mode οι χάρτες είναι άριστα σχεδιασμένοι.

- Assault

Εδώ οι παίκτες είναι χωρισμένοι σε δύο ομάδες, μία αμυντική και μία επιθετική. Οι αμυνόμενοι πρέπει να αντέξουν στην επίθεση της άλλης ομάδας μέχρι να τελειώσει ο προκαθορισμένος χρόνος. Ασχέτως με το ποιος θα νικήσει, η μάχη θα ξαναρχίσει με τους επιτιθέμενους σε θέση αμυνόμενων και αντίστροφα. Ο αγαπημένος μου χάρτης είναι αυτός με την επίθεση στο τρένο. Ενα ελικόπτερο προσεγγίζει την "ουρά" ενός γρήγορου τρένου. Η ομάδα μας πηδάει από χαμηλό ύψος πάνω στο τρένο και



Πόνος στο στομάχι...

προσπαθεί να φτάσει στα πρώτα βαγόνια. Εκτός από τους εχθρούς πρέπει να προσέχουμε μην πέσουμε κάτω από το τρένο.

Σε όλα τα modes του Unreal Tournament μπορούμε να παίξουμε χωρίς να είμαστε on-line, χρησιμοποιώντας τα bots. Αυτό αποτελεί και την καλύτερη λύση για να καταλάβουμε το "χαρακτήρα" κάθε mode και να είμαστε έτοιμοι όταν έρθει η στιγμή να αντιμετωπίσουμε αληθινούς αντιπάλους. Πολλές φορές, ιδιαίτερα στο CTF, θα δούμε ότι τα bots είναι πιο ικανά κι από τον πιο προπονημένο παίκτη. Η δουλειά που έχει γίνει στο AI είναι πολύ καλή. Αυτό όμως θα το εξετάσουμε στο επόμενο κεφάλαιο, που ασχολείται αποκλειστικά με τα bots.

BOTS & ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Τα bots είναι αντίπαλοι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή. Πολλές φορές είναι πιο αποτελεσματικά από τους πραγματικούς αντίπαλους, γιατί δεν έχουν αδυναμίες. Δεν κουράζονται όσο και να διαρκέσει η μάχη, ούτε παρασύρονται συναισθηματικά σε λανθασμένες ενέργειες. Ας δούμε πώς περιγράφει τα bots



Ο εχθρός έτοιμος να αποδημήσει εις Κύριον!

του Unreal Tournament ο Steven Polge, προγραμματιστής τεχνητής νοημοσύνης στην Epic:

"Τα bots του UT αποτελούν την τρίτη γενιά bots που έχω δουλέψει. Η πρώτη γενιά ήταν τα reaper bots του QuakeC, η δεύτερη ήταν αυτά του Unreal. Επειδή ήμουν μέρος της ομάδας δημιουργίας του παιχνιδιού, είχα πρόσβαση στα ενδότερα του πυρήνα του παιχνιδιού κι έτσι η υποστήριξη της τεχνητής νοημοσύνης ήταν πληρέστερη. Παρ' όλα αυτά η συμπεριφορά των bots δεν ήταν όσο φυσική θα μπορούσε, ενώ υπήρχαν και προβλήματα στην κίνησή τους στο χώρο. Με τα bots του UT ασχολήθηκα για 10 ολόκληρους μήνες. Ετσι, είχα χρόνο να τελειοποιήσω όλες τις ατέλειες των παλαιότερων. Η συμπεριφορά τους στη μάχη είναι σχεδόν ανθρώπινη. Αποφασίζουν για τις ενέργειές τους, κάνουν οικονομία στα πυρομαχικά, επιλέγουν το κατάλληλο όπλο για κάθε περίσταση και, το κυριότερο, έχουν διαφορετικούς χαρακτήρες μεταξύ τους. Εκεί που έχει γίνει πράγματι πολύ καλή δουλειά είναι στο ομαδικό παιχνίδι. Τα μέλη της ομάδας συνεργάζονται άψογα, υποστηρίζοντας το ένα το άλλο στις δύσκολες στιγμές. Η στρατηγική σε κάθε κίνηση αλλάζει ανάλογα με τις συνθήκες που επικρατούν ανά πάσα στιγμή."

Μπορούμε να επιλέξουμε μεταξύ 7 βαθμών δυσκολίας:

1. NOVICE: Τα bots έχουν αργές αντιδράσεις και προκαλούν μικρή ζημιά.
2. AVERAGE: Εδώ τα bots είναι λίγο πιο έξυπνα από αυτά του NOVICE level.
3. EXPERIENCED: Μέτριας ευφυΐας bots, ωστόσο δεν προκαλούν σημαντικές ζημιές.
4. SKILLED: Μέτρια ευφυΐα, καλύτερα αντανακλαστικά, δυνατότερα χτυπήματα.
5. ADEPT: Υψηλή ευφυΐα.
6. MASTERFUL: Ανώτατη ευφυΐα, γρήγορα αντανακλαστικά.
7. INHUMAN: Σχεδόν τέλεια από όλες τις απόψεις.

Θα τολμήσω να πω ότι το Unreal Tournament αξίζει πιο πολύ για τα bots παρά για το multiplayer παιχνίδι! Πρέπει να αποτελέσουν το στάνταρ για όσα παιχνίδια σκοπεύουν στο εξής να χρησιμοποιήσουν bots. Στο death match ψάχνουν στο χάρτη να βρουν όπλα, πυρομαχικά και ασπίδες. Πηδάνε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, προσαρμόζονται σε καταστάσεις έλλειψης βαρύτητας και αποφεύγουν υποδειγματικά τα πυρά μας. Εκεί όμως όπου παραδίδει μαθήματα ο τίτλος για το πώς πρέπει να είναι η τεχνητή νοημοσύνη, είναι στο ομαδικό παιχνίδι. Μπορούμε να δίνουμε εντολές στα bots της ομάδας μας μέσω ενός on-screen menu! Τους διατάζουμε να επιτεθούν ή να αμυνθούν, να μας καλύψουν από τον εχθρό ή, δίνοντας την εντολή "freelance", τα αφήνουμε να δρουν μόνα τους ανάλογα με τις συνθήκες που επικρατούν. Πιστέψτε με, αντιδρούν πολύ πιο έξυπνα από ό,τι θα τα διατάζατε να κάνουν. Επίσης, μας ενημερώνουν ανά πάσα στιγμή για τη θέση τους και για το τι κάνουν. Εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι τα bots είναι ειδικά προγραμματισμένα για τους χάρτες του UT. Σε κάθε επίπεδο ξέρουν πού ακριβώς πρέπει να βρίσκονται για να έχουν το πλεονέκτημα στη μάχη. Κινούνται γύρω από θέσεις-κλειδιά έχοντας πανοραμική θέα. Αν θέλουμε να μάθουμε να χρησιμοποιούμε το translocator, δεν έχουμε παρά να παρακολουθήσουμε τον τρόπο που το χειρίζονται τα bots. Τότε μόνο θα καταλάβουμε την αξία του.



Αλλα δύο βήματα προς τα πίσω κι έπεσε στη λάβα!

ΓΕΝΙΚΑ

Θα παρατηρήσατε ότι μέχρι τώρα δεν έχω αναφέρει τίποτε για τον ήχο. Τούτο διότι τα ηχητικά εφέ είναι ακρι-

βώς ό,τι χρειάζεται για το χαρακτήρα του παιχνιδιού: ούτε υπερβολικά, ούτε ψεύτικα. Οι εκρήξεις είναι τρομακτικές, ειδικά για όσους διαθέτουν καλά ηχεία με subwoofer. Ωραίοι είναι και οι υποτυπώδεις διάλογοι μεταξύ των παικτών. Μπορούμε από το interface του παιχνιδιού να αντιστοιχίσουμε ορισμένες φράσεις σε πλήκτρα και να τις χρησιμοποιούμε όποτε χρειάζεται.



Πράσινη ακτίνα πυρός.



Ο στόχος του παιχνιδιού: να βγεις πρωταθλητής!

Η μουσική είναι διαφορετική για κάθε χάρτη και έχει ηλεκτρονικό χαρακτήρα με επιρροές από techno και drum'n'bass. Δυστυχώς, δεν γίνεται να χρησιμοποιήσουμε το CD-ROM ως audio CD και να ακούμε τα κομμάτια χωρίς να παίζουμε.

Συμπερασματικά πρόκειται για ένα πολύ προσεγμένο παιχνίδι σε όλους τους τομείς. Η Epic φρόντισε να διορθώσει όλα τα λάθη του Unreal και να παρουσιάσει ένα παιχνίδι που συναγωνίζεται άνετα το Quake 3 Arena. Από εκεί και πέρα είναι υποκειμενικό το ποιο από τα δύο θα προτιμήσουμε. Υπάρχουν ορκισμένοι υποστηρικτές και για τα δύο, των οποίων δύσκολα αλλάζεις τη γνώμη. Είναι σαν τους οπαδούς ποδοσφαιρικών ομάδων. Η δική τους είναι πάντα η καλύτερη.

60 διαφορετικοί χάρτες και τοπία που σχεδιαστικά είναι πέρα από κάθε φαντασία θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό. Κάθε χάρτης έχει τον κατάλληλο συνδυασμό χρωμάτων, δημιουργώντας ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα. Ο σχεδιασμός τους είναι προσεγμένος μέχρι και την παραμικρή λεπτομέρεια. Σίγουρα κάποιοι από αυτούς θα μπουν στα "αγαπημένα" μας, είτε παίζουμε με bots είτε στο Internet με τους φίλους μας.

Το να προβλέψουμε ότι το Unreal Tournament θα γίνει best-seller είναι περιττό. Οι πωλήσεις του, τις πρώτες ημέρες της κυκλοφορίας του, το αποδεικνύουν. Θα μου πείτε με το δίκιο σας: Καλά, δεν έχει κανένα μειονέκτημα; Τίποτα δεν είναι τέλειο.


Αλλη μια υπέροχη βάση.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΣΕ ΔΙΚΤΥΟ

Η περιέργεια όλων ήταν ποια θα είναι η δικτυακή συμπεριφορά του UT, καθώς το Unreal υστερούσε σημαντικά του Quake 2 σε αυτό τον τομέα. Αυτή τη φορά οι προγραμματιστές έκαναν ό,τι μπορούσαν ώστε το UT να μπορεί να συγκριθεί άνετα με το Quake 3 Arena. Σε δίκτυο LAN η κίνηση είναι ομαλή και οι παίκτες συμπεριφέρονται άψογα, χωρίς το παραμικρό τρεμούλιασμα. Ιδια είναι η απόδοση στο Internet, όταν το ping είναι πολύ μικρό (κάτω του 100ms). Σε συνθήκες που αντιμετωπίζουν οι περισσότεροι gamers με ping 200-300ms, το παιχνίδι εξελλίσεται εξίσου ομαλά και δεν παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα. Αρκεί να προηγείται η σκόπευση του εχθρού για να μηδενίσουμε το πρόβλημα της καθυστέρησης. Σε ping άνω των 350ms, το παιχνίδι γίνεται πρακτικά αδύνατο, ειδικά αν χρησιμοποιούμε όπλα ακριβείας όπως το sniper rifle.



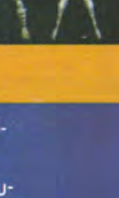
Διαλέξτε και πάρτε...

Ωστόσο τα μειονεκτήματά του είναι τόσο ανεπαίσθητα που σχεδόν δεν αξίζουν αναφοράς. Ορισμένοι παίκτες (κυρίως οπαδοί του Quake) υποστηρίζουν ότι το UT δεν προσφέρει κάτι καινούριο. Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω τι εννοούν. Τι παραπάνω θα μπορούσε να έχει χωρίς να ξεφεύγει από το είδος του; Οταν κάτι είναι πολύ καλό, γιατί να διακινδυνεύσουμε να το χαλάσουμε προσθέτοντάς του ψευδοκαινοτομίες χωρίς ουσιαστική σημασία; Μόνο τα όπλα του είναι τόσο καλά, που θα μπορούσαν να παραμείνουν τα ίδια για ακόμη δύο συνέχειες! Πάρτε το λοιπόν σε όποιο στρατόπεδο κι αν ανήκετε κι αφήστε τα εγωιστικά "το χ παιχνίδι rules!". PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	98
ΑΝΤΟΧΗ	95

96



Εξαιρετικό. Υπόσχεται άφθονη δράση και διαθέτει μοναδική ατμόσφαιρα.

REVENANT

Καιρό είχα να δω σε παιχνίδι πρωτότυπη σεναριακή ιδέα. Στο Revenant ένας μάγος, ο Sardok, φέρνει έναν νεκρό στον κόσμο των ζωντανών, για να τον βοηθήσει να αντιμετωπίσει την απειλή εκείνων που αυτοαποκαλούνται The Children of the Change.
Ενας φρουρός του Παλατιού ρωτά τον Locke:
"Πώς είναι να είσαι νεκρός;". Και ο Locke του απαντά:
"Ισως μπορείς να απαντήσεις μόνος σου στην ερώτηση αυτή, αφού σου ξεριζώσω την καρδιά και σ' τη δείξω, μικρέ άνθρωπε".

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
CINEMATIX/EIDOS INTERACTIVE
(http://www.eidosinteractive.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 400MB στον σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αρχικά η κυκλοφορία του Revenant είχε προγραμματιστεί για το πρώτο τρίμηνο του 1998, κάτω από τον τίτλο "Forsaken: The Thrall of Chaos to Revenant". Ομως, εξαιτίας σοβαρών δυσκολιών που παρουσιάστηκαν κατά την ανάπτυξη του παιχνιδιού, η Eidos Interactive ανακοίνωσε ότι αλλάζει τον τίτλο του σε Revenant. Τα προβλήματα είχαν παρουσιαστεί στην προσπάθεια της εταιρίας να δημιουργήσει ένα παιχνίδι με real-time 3D χαρακτήρες, 16bit χρώμα και "true light sourcing and coloring". Οι παίκτες θα είχαν να συνδιαλλαγούν με περίπου 20 χαρακτήρες, θα χρησιμοποιούσαν 5 βασικούς τύπους όπλων και θα αντιμετώπιζαν 16 είδη τεράτων. Επίσης, η Eidos ήθελε να παρουσιάσει ένα νέο σύστημα μαγείας, το οποίο θα ανανέωνε το είδος.

Φυσικά, ο προγραμματισμός της εταιρίας πήγε στράφι - εξάλλου, το ίδιο πρόβλημα αντιμετώπισαν και μία σειρά άλλων παιχνιδιών που επρόκειτο να κυκλοφορήσουν εκείνη την περίοδο και που, υπό την πίεση των σοβαρών αλλαγών που συντελέστηκαν στις κάρτες γραφικών και τη 3D τεχνολογία γενικότερα, σχεδιάστηκαν εξαρχής. Από τις πλέον χαρακτηριστικές περιπτώσεις αυτού του προβλήματος υπήρξαν τα: Gabriel Knight 3 και Ultima 9: Ascension.


Μαθαίνοντας την επιθετική κίνηση "The Jumping Chop".


Ανεβάζοντας ένα level το χαρακτήρα σου.

Οταν άρχισα να διαβάζω για το παιχνίδι μού έκανε εντύπωση το γεγονός ότι η εταιρία το χαρακτήριζε -χωρίς κανέναν δισταγμό- action RPG, υποστηρίζοντας μάλιστα ταυτόχρονα ότι επρόκειτο για ένα νέο είδος ανάμεσα στα κλασικά RPGs. Αναπολώ σαν να είναι τώρα τη μέρα που είχα επισκεφθεί τα γραφεία του "PC Master" (αρχισυντάκτης τότε ήταν ο Μιχάλης Ατάλιαλης) για να ζητήσω την καθιέρωση μίας καινούριας κατηγορίας παιχνιδιών, των Action X - όπου X θα έμπαινε οτιδήποτε: strategy, adventure, RPG κ.λπ., αφού οι τίτλοι που είχαν εξαγγελθεί ή μόλις είχαν εμφανιστεί έδειχναν αυτή την τάση. Ομολογουμένως προφητική σκέψη, η οποία είχε πιάσει τον παλμό των εξελίξεων.

Τα προαναφερθέντα γράφονται προκειμένου να το χωνέψουμε όλοι: Μετά δυσκολίας θα εμφανίζονται στο εξής "καθαρά" παιχνίδια. Καλώς ή κακώς, μία πολύ ισχυρή τάση δείχνει να προωθεί ένα είδος που κάλλιστα θα ονομά-



Ελευθερώνοντας τον Jason θα πάρεις το κλειδί του Ancient Tower.



Κινούμενος μέσω των τηλεμεταφορών κερδίζεις χρόνο.

ζαμε action-adventure-RPG, αφού τελικά οι προγραμματιστές έχουν καταφέρει να συνθέσουν βασικά χαρακτηριστικά των τριών ειδών σε ένα νέο genre. Θεωρώ το Revenant κλασικό δείγμα του νέου είδους και φρονώ πως κακώς παρομοιάζεται με το Diablo ή το Darkstone. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αν και το manual προσπαθεί να δημιουργήσει ένα σεναριακό background, η όλη ιστορία είναι εντελώς "ξεκάρφωτη", σε τέτοιο βαθμό μάλιστα που δεν μπορώ να θυμηθώ αν έχω αντιμετωπίσει ξανά κάτι παρόμοιο. Ας αφήσουμε, όμως, την ασύνδετη και -τελικά- μετέωρη παρελθοντολογία του manual και ας περάσουμε στο παιχνίδι, όπου τα πάντα αλλάζουν άρδην.

Υποδύεσαι τον Locke D'Averam, έναν Revenant (η λέξη, επακριβώς μεταφραζόμενη, σημαίνει αυτόν που επέστρεψε από το θάνατο), ο οποίος επιστρέφει στον κόσμο των ζωντανών μέσω μίας σπάνιας τελετουργίας, η τέλεση της οποίας γίνεται από έναν πανίσχυρο μάγο, τον περιβόητο Sardok. Η κόρη του βασιλιά Tendrick, η πανέμορφη Andria, έχει πέσει θύμα απαγωγής και βρίσκεται στα χέρια μίας ομάδας φανατικών που αυτοαποκαλούνται The Children of the Change. Εσύ πρέπει να την απελευθερώσεις. Η ομάδα των The Children of the Change έχει βρει καταφύγιο στο νησί Alkuilon, λίγο πριν από την επιστροφή σου στον κόσμο των ζωντανών. Τα μέλη της ομάδας ξεκίνησαν ως απλοί καλόγεροι, αλλά σύντομα ανέπτυξαν την ικανότητα -μέσω άγνωστων spells- να ελέγχουν το μυαλό, τη θέληση και το σώμα των κατοίκων του νησιού. Η Misthaven, η πόλη-κάστρο του βασιλιά Tendrick, είναι το βασικό λιμάνι του νησιού και υπό την έννοια αυτή παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον.

Μολονότι δεν θυμάσαι τίποτα για το παρελθόν σου, γρήγορα ανακαλύπτεις ότι οι πράξεις της προηγούμενης ζωής σου καθορίζουν σε σημαντικό βαθμό τη σημερινή πρακτική σου.

Κάπου εδώ, όμως, όλα τα ωραία του σεναριακού υλικού του παιχνιδιού σταματούν. Για την ακρίβεια, σταματούν τη στιγμή που μπαίνεις στις σπηλιές, οι οποίες συνδέουν το δυτικό τμήμα του



Μπροστά από τους Sardok και Tendrick, με χαρακτήρα στο ένατο level.

νησιού, όπου βρίσκεται η πόλη Misthaven, με το ανατολικό, το οποίο έχει επιλέξει ως έδρα της η ομάδα των φανατικών. Από δω και πέρα η ιστορία χάνει την ευρηματικότητά της και -το κυριότερο όλων- τον ομαλό τρόπο εξέλιξής της. Οι άνθρωποι της Cinematix θα έπρεπε να έχουν δει το System Shock, για να καταλάβουν τι σημαίνει παρουσίαση και εξέλιξη μίας ιστορίας.

Ενώ, λοιπόν, θα προσπαθείς να βρεις τρόπο να βγεις από το εσωτερικό των σπηλιών στις οποίες έχεις χαθεί, ξαφνικά θα πάρεις με έναν τελείως άκομψο τρόπο βασικές πληροφορίες τόσο για τη συνέχεια της ιστορίας όσο και για το παρελθόν σου. Μάλιστα, το παιχνίδι θα συνεχιστεί ακριβώς με τον ίδιο τρόπο. Δυστυχώς, σε όλα αυτά προστίθεται ένα απογοητευτικό ως προς τα δεδομένα του παιχνιδιού φινάλε. Δεν θέλω να γράψω περισσότερα, καθώς δεν επιθυμώ να αποκαλύψω το φινάλε. Πρέπει, ωστόσο, να σημειώσω ότι οι άνθρωποι της Cinematix, ενώ είχαν στα χέρια τους ένα τεράστιο "άκοπο" διαμάντι, τελικά δημιούργησαν μία ωραία μεν, πλην όμως πολύ μικρή -σε σχέση με την αρχική- πέτρα ενός δαχτυλιδιού. Παίξτε το και πιστεύω ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Χωρίς αμφιβολία το ισχυρότερο ατού του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του, τομέας στον οποίο θα μπορούσε να βαθμολογηθεί με άριστα, αν δεν υπήρχε ένα σημαντικό πρόβλημα: Διαθέτει έναν real time κύκλο ημέρας και μόλις αρχίσει το απόγευμα τα πάντα σκοτεινιάζουν πάρα πολύ. Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, δε, πυκνώνει το σκοτάδι τόσο που δεν βλέπεις τίποτα, ούτε καν την έξοδο από το δωμάτιο στο οποίο βρίσκεσαι. Αν είχε προσεχθεί στοιχειωδώς το θέμα της φωτεινότητας, ο τίτλος θα ήταν ασυναγώνιστος. Οι λεπτομέρειες των χώρων, οι χαρακτήρες, τα τέρατα, το



Πολεμώντας έναν πανίσχυρο μάγο.



Λίγο προτού μπεις στον Ancient Tower. Πρόσεξε καλά το Hand skill: Πρέπει να το ανεβάσεις οπωσδήποτε στο level 1, καθώς θα σου χρειαστεί αργότερα.

δάσος και τα κύματα της θάλασσας και τα εφέ των spells συνθέτουν έναν μοναδικό περιβάλλοντα κόσμο, τον καλύτερο που έχω δει μέχρι τώρα σε παιχνίδι του είδους. Ειδικά τα εφέ των spells που κάνουν οι Acolytes είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Στο σημείο αυτό αναφέρω ότι στη Marvel G400 της Matrox που διαθέτω τα γραφικά λειτουργούσαν άψογα. Το τονίζω αυτό, γιατί έχω διαβάσει στο Internet ότι αρκετοί χρήστες με



Πηγαίνοντας με τη σχεδία στο νησί Arakna.

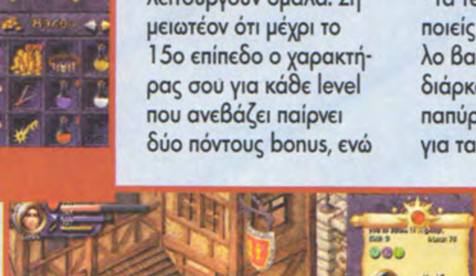
Voodoo2 και Rage 128 είχαν πρόβλημα με τα textures του Revenant.

Ο ήχος είναι αντιφατικός, αφού η background μουσική είναι εξαιρετική και τα ηχητικά εφέ από τα καλύτερα που έχω ακούσει, ενώ οι ομιλίες των χαρακτήρων χείριστες για computer game! Δεν ξέρω πώς αποφασίστηκε και από ποιους η κυκλοφορία του παιχνιδιού στο εμπόριο, αλλά οι υπεύθυνοι της διάθεσής του πρέπει να έχουν σοβαρό πρόβλημα με τα αυτιά τους! Είναι σε τέτοιο βαθμό απαίσιες οι ομιλίες, που όταν μιλούσα με ορισμένους χαρακτήρες ήμουν αναγκασμένος να κλείνω τον ήχο και να αρκούμαι στο κείμενο που εικονιζόταν στην οθόνη μου...

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ - SPELLS

Το solo παιχνίδι ξεκινά με έναν προκαθορισμένο χαρακτήρα. Δεν μπορείς να διαλέξεις τίποτα ξεκινώντας αποκλειστικά ως Revenant χαρακτήρας. Εν συνεχεία, όμως, ο τίτλος εμφανίζει αρκετά σημαντικά στοιχεία αυθεντικού RPG, αφού, για παράδειγμα, κανονίζεις ποια χαρακτηριστικά σου θα ανεβάσεις, οι επιμέρους ικανότητές σου παίζουν καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη της δράσης και τα experience points λειτουργούν ομαλά. Σημειωτέον ότι μέχρι το 15ο επίπεδο ο χαρακτήρας σου για κάθε level που ανεβάζει παίρνει δύο πόντους bonus, ενώ από το 16ο και μετά έναν. Το μόνο αρνητικό εδώ είναι ότι πρέπει να διαλέξεις εκ των προτέρων τα χαρακτηριστικά που θα ανεβάσεις, μαρκάροντάς τα με έναν ή δύο σταυρούς, και όχι εκ των υστέρων, όπως είναι το σωστό. Τόσο τα κυρίως χαρακτηριστικά σου όσο και οι επιμέρους ικανότητές σου έχουν αξιολογηθεί πολύ καλά και ανεβαίνουν ικανοποιητικά - γενικά, το στοιχείο αυτό είναι από τα καλύτερα του παιχνιδιού, θυμίζοντας από ένα σημείο και μετά κλασικό RPG. Μένει να τονίσω ότι περίπου στη μέση της εξέλιξης θα χρειαστεί να παλέψετε με γυμνά χέρια, γι' αυτό καλό είναι να έχετε ανεβάσει το Hand skill στο level 1.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα ιδιόμορφο αλλά άξιο προσοχής σύστημα μαγείας: Πρέπει να βρεις συνολικά 12 runes, η μείξη των οποίων δημιουργεί τα spells - τα τελευταία μπορείς να τα χρησιμοποιείς μόνο εφόσον έχεις τον κατάλληλο βαθμό μαγικής ικανότητας. Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρίσκεις παπύρους, οι οποίοι θα σε ενημερώνουν για τα spells που υπάρχουν σε κάθε επίπεδο μαγείας και για τη μείξη των runes που τα δημιουργεί.



Έξω από το Armoury shop, έχοντας 7 από τα 12 runes και δοκιμάζοντας διάφορα spells.

Τα spells είναι πλούσια σε θεματολογία και τα περισσότερα διαθέτουν εκπληκτικά εφέ. Ας ονομάσουμε ενδεικτικά τα παρακάτω runes ως:

Sun = Su
Ocean = O
Stars = St
Earth = E
Sky = Sk
Life = L
Soul = So
Moon = M

Μερικά χαρακτηριστικά

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

Ολα τα πλήκτρα είναι ρυθμιζόμενα σύμφωνα με τις προτιμήσεις του χρήστη και μέσω της Game options από το κεντρικό menu που εμφανίζεται πατώντας το πλήκτρο Escape.
Κάνω αναφορά στα πλήκτρα, γιατί και σε αυτό το παιχνίδι το manual δεν τα γράφει σωστά, από όσο μπόρεσα να διαπιστώσω ψάχνοντας τη λειτουργία του παιχνιδιού. Οι default λειτουργίες των πλήκτρων είναι:

Home	Κίνηση επάνω αριστερά (συνιστώ το Insert)
End	Κίνηση κάτω αριστερά (συνιστώ το Delete)
Page up	Κίνηση επάνω δεξιά
Page down	Κίνηση κάτω δεξιά
A	Επίθεση swing
S	Επίθεση thrust (ή slash)
D	Επίθεση chop
F	Μπλοκάρισμα - Απόκρουση
Q	Δύο συνεχείς φορές το Q: Ειδική επίθεση Tiger
D	Πάτημα του πλήκτρο D από απόσταση: Ειδική επίθεση The jumping chop
Ctrl + ⇆	Αντίστοιχη αμυντική κίνηση
G	Παίρνεις ό,τι είναι στο έδαφος
U	Χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο μπροστά σου, π.χ. μία πόρτα ή έναν μοχλό
⇆ + R	Τρέχεις
X	Επιλέγεις ως όπλο το τόξο, αν φυσικά έχεις
Z	Ρίχνεις με το τόξο
B	Ανοίγει/κλείνει την μπάρα με τα spells και τα προς χρήση αντικείμενα
V	Ανοίγει/κλείνει το κυρίως panel του χαρακτήρα

δείγματα spells που προκύπτουν από την ένωση των runes είναι τα ακόλουθα:
Anti-Magic = St Sk
Charm = St Su
Cure Poison = L Sk
Dexterity = So St
Electric Bolt = Su Sk
Fireball = Su St
Fire Flash = M Sk
Fist Mastery = L So
Meteor Storm = E Sk
Might = So
Nourish = L
Physical Paralysis = L M So
Poison = M
Quicksand = E Sk
Regeneration = L E
Shadow Fist = St M
Speed = So L St
Stoneskin = M E
Swift Strike = O M
Tornado = E St Sk

Φυσικά, υπάρχουν πολύ περισσότερα, αφού αναφέρω μόνο 8 από τα 12 runes.

Χωρίς αμφιβολία το ισχυρότερο ατού του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του, τομέας στον οποίο θα μπορούσε να βαθμολογηθεί με άριστα, αν δεν υπήρχε ένα σημαντικό πρόβλημα: Διαθέτει έναν real time κύκλο ημέρας και μόλις αρχίσει το απόγευμα τα πάντα σκοτεινιάζουν πάρα πολύ.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Ο χειρισμός φιλοδοξούσε να είναι εξαιρετικά απλός, αλλά στην πράξη δεν λειτουργεί ως τέτοιος. Επειδή στο τμήμα που αφορά στη λειτουργία των πλήκτρων θα ενημερωθείτε για το χειρισμό, θα αναφερθώ μόνο στα πλήκτρα που θεωρώ σημαντικά. Πρώτον, δεν υπάρχει η δυνατότητα διαγραφής ενός save, σε περίπτωση που έχετε δώσει λάθος όνομα σ' αυτό. Δεύτερον, για να τα πάτε



Ο Geralt, ο υπεύθυνος της βιβλιοθήκης, θα σου δώσει πολύτιμες πληροφορίες.

καλά πρέπει να κινείστε με το mouse, έχοντας το δεξί πλήκτρο συνέχεια πατημένο, και να μάθετε να πολεμάτε και να παίρνετε τα διάφορα αντικείμενα με τα πλήκτρα. Σε ελάχιστες περιπτώσεις θα χρειαστεί να κινηθείτε και με τα πλήκτρα. Μόνο έτσι θα επιβιώσετε.

Το παιχνίδι καθυστερεί ανεξήγητα να φορτώσει ορισμένες οθόνες - μερικές φορές χρειάζεται μέχρι και 32 δευτερόλεπτα, διάστημα στο οποίο ο παίκτης δεν βλέπει παρά μία μαύρη οθόνη. Εν συνεχεία, ενώ φορτώνει καινούρια τμήματα του χάρτη-περιβάλλοντος χώρου "κολλάει", με αποτέλεσμα να υπάρχει κίνδυνος απώλειας μίας πολύ σημαντικής μάχης, αν τύχει ο παίκτης εκείνη τη στιγμή να βρίσκεται στο μέσον της.

Η φωτεινότητα, στην οποία ήδη αναφέρθηκα, δημιουργεί σημαντικά προβλήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σε αρκετές περιπτώσεις, μάλιστα, η κίνηση του ήρωα μοιάζει να παγιδεύεται στα γραφικά, γεγονός που συνεπάγεται ότι θα πρέπει να κάνετε ακριβώς τις αντίθετες κινήσεις για να βγείτε από τη δυσχερή θέση.

Επίσης προβληματικό θεωρώ το γεγονός ότι δεν είναι δυνατόν να δεις πληροφορίες για μία σειρά αντικειμένων που έχεις συλλέξει (π.χ. φίλτρα) - εκτός και αν υπάρχει κάποια ειδική λειτουργία που δεν κατάλαβα ή αντιλήφθηκα.

Τέλος, θεωρώ αρνητικό στοιχείο τον τύπο του χάρτη που χρησιμοποιεί το παιχνίδι, ο οποίος ως ιδέα προέρχεται από το Ultima Online. Δεν εξυπηρετεί σχεδόν καθόλου, καθώς δεν επιτρέπει συνολική αντίληψη του χώρου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού λειτουργεί σωστά, όχι τόσο γιατί δημιουργούν εξαιρετικές συνθήκες τα επιμέ-

ρους στοιχεία, όσο γιατί η δράση είναι - απλά- άκρως εθιστική. Οι 3D modeled χαρακτήρες, και ειδικότερα ο ήρωάς μας με τις πανοπλίες και τα όπλα που αγοράζει και χρησιμοποιεί, βάσει των οποίων μάλιστα αλλάζει κάθε φορά εμφάνιση και τελικά κτυπήματα προς τους αντιπάλους του, δημιουργούν μία πολύ ευχάριστη εικόνα.

Η πόλη Misthaven, από όπου ξεκινάς το παιχνίδι, περιλαμβάνει τις εξής βασικές τοποθεσίες:

Στο ανώτερο επίπεδο: το παλάτι και το χώρο εκγύμνασης του Jong's Dojo.

Στο μεσαίο επίπεδο: Healer Shop, Magic Shop, Library και Weapon Shop.

Στο κατώτερο επίπεδο: Armor Shop, Tavern, Docks και την έξοδο στο Δάσος.



Αγοράζοντας τον εξοπλισμό της πανοπλίας σου.


Πολεμώντας με ένα δρακουλίνι.

Η δράση, όπως συνηθίζεται στα action RPGs, διεξάγεται σε πραγματικό χρόνο. Η λειτουργικότητα του χειρισμού είναι ικανοποιητική μόνο αν συνδυαστούν πλήκτρα και mouse, ενώ χρειάζεται λίγος χρόνος προκειμένου ο παίκτης να εξοικειωθεί με αυτόν. Το σημαντικότερο στοιχείο στη δράση του Revenant είναι το ότι έχει δομηθεί σε μία βάση που θυμίζει αρκετά adventur - δηλαδή, πρέπει να γίνουν συγκεκριμένες ενέργειες για να προχωρήσει/εξελιχθεί η δράση (στο σημείο αυτό διαφέρει από οποιοδήποτε παιχνίδι του είδους).

Οι Non Player Characters (NPC) δείχνουν ότι κάτι έχει μείνει μισοτελειωμένο σχετικά με αυτούς. Θα συναντήσεις "πολεμιστές" που δεν θα δεχτούν να σε βοηθήσουν ως ομάδα. Οι περισσότερες συζητήσεις -με την έννοια αυτή- είναι άχρηστες, εκτός από μια-δυο που είναι απαραίτητες για να προχωρήσει η δράση.

Οι μάχες σε πραγματικό χρόνο είναι πολύ καλές και, όταν τις συνηθίσεις, εντυπωσιακές αλλά και λειτουργικές. Καινοτομία του Revenant είναι η δυνατότητα του χαρακτήρα να εκτελεί μία μεγάλη γκάμα επιθετικών και αμυντικών κινήσεων, γεγονός που προσδίδει γοητεία στο παιχνίδι. Προσπάθησε να συνδυάσεις μαγεία, επιθετική ή αμυντική, με όπλα.

Σε διάφορα σημεία υπάρχουν teleports, οι οποίες ενεργοποιούνται αρκεί να σταθείς πάνω τους. Αυτές σε μεταφέρουν πίσω στην teleport που υπάρχει μέσα στο παλάτι στο Misthaven. Γίνονται απαραίτητες προς το τέλος του παιχνιδιού, μια και με τον τρόπο αυτό γλιτώνεις πολύτιμο χρόνο και κόπο, αφού αν επέστρεφες κανονικά θα είχες να αντιμετωπίσεις δεκάδες τέρατα στη διαδρομή σου.

Η Lockpicking λειτουργία σου έχει αρκετό ενδιαφέρον. Μπορείς να τη δοκιμάσεις όσες φορές θέλεις σε κάθε chest. Το Lockpicking skill σου θα αναπτυχθεί πάρα πολύ αργά. Εχε, όμως, υπόψη ότι, όταν κάνεις περίπου 4 φορές Lockpicking σε ένα chest και δεν ανοίξει, το συγκεκριμένο chest ανοίγει μόνο με κάποιο κλειδί που πιθανόν και να μην υπάρχει καθόλου στο παιχνίδι.

Μάλλον αρνητικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι κατά την εξέλιξη της δράσης δεν βρίσκεις όπλα και πανοπλίες ως επιβράβευση των κόπων σου. Αντίθετα, αυτές είναι διαθέσιμες στα αντίστοιχα μαγαζιά, σε συγκεκριμένα χρονικά σημεία της δράσης. Ετσι, όμως, καταστρατηγείται ένα ιδιαίτερα σημαντικό στοιχείο των RPGs.

Στην αρχή πρέπει να ανεβάσεις όσο πιο πολύ μπορείς το χαρακτήρα σου. Στην περιοχή δίπλα από την έξοδο της πόλης υπάρχουν οι αράχνες που, τελικά, δεν είναι τόσο επικίνδυνες. Αντίθετα, θα σε βοηθήσουν να ανεβάσεις σχετικά γρήγορα τα χαρακτηριστικά σου σκοτώνοντάς τες ξανά και ξανά. Σημειωτέον ότι κατάφερα να ανεβάσω το χαρακτήρα μου στο ένατο επίπεδο, πριν να ξεκινήσω ουσιαστικά τις αποστολές του Revenant.

Κάθε φορά που ανεβάζεις το χαρα-

CHEAT CODES

Οποια cheats δημοσιεύω κατά καιρούς στα reviews έχουν ελεγχθεί διεξοδικά, έτσι ώστε να έχω βεβαιωθεί πρώτος ότι δουλεύουν. Μπορείτε, λοιπόν, όσοι θέλετε να τα δοκιμάσετε άφοβα.

Με την ευκαιρία θέλω να ξεκαθαρίσω ότι δεν συνιστώ τη χρήση cheats για να τελειώσει κάποιος ένα παιχνίδι. Στο πλαίσιο, όμως, ενός review νιώθω ότι είμαι υποχρεωμένος να δημοσιεύσω όποια από αυτά πέσουν στην αντίληψή μου και φυσικά αφορούν στο παιχνίδι που παρουσιάζεται.

Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού και εφόσον δεν βρίσκεσαι σε combat mode -αν χρειαστεί πάτησε το πλήκτρο "C" για να βγεις από το mode αυτό- πάτησε το πλήκτρο "Enter/Return", ώστε να εμφανιστεί στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης με λευκά γράμματα το "Message:". Τώρα πολύ προσεκτικά πληκτρολόγησε όποιον από τους κωδικούς που ακολουθούν θέλεις, φροντίζοντας μετά την εισαγωγή της συγκεκριμένης κάθε φορά λέξης να ξαναπατάς το πλήκτρο Enter/Return.

Αν έχεις πληκτρολογήσει σωστά τη λέξη, θα εμφανιστεί σε μία πράσινη γραμμή το "Locke: XXX", όπου XXX είναι ένα από τα cheat codes του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα από κάτω με κίτρινα γράμματα θα εμφανιστεί το μήνυμα "Cheat Enabled".

Τέλος, αν θέλεις να απενεργοποιήσεις κάποιο

CHEAT CODE	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
alreadydead	Γεμίζει μόνιμα την Health bar
nahkranoth	Οποιοσδήποτε εχθρός σκοτώνεται μόνο με ένα κτύπημα.
alchemy	Δίνει 999,999 χρυσά νομίσματα!
potionsnlotions	Δίνει επιπλέον potions

από τα δύο πρώτα cheats, δεν έχεις παρά να επαναλάβεις την ίδια διαδικασία, δηλαδή να ξαναβάλεις τον κωδικό που σε ενδιαφέρει. Τη δεύτερη φορά που ένας κωδικός εισάγεται στο παιχνίδι, απενεργοποιεί τον ήδη υπάρχοντα. Επαναλαμβάνω, όμως, ότι αυτό ισχύει μόνο για τους πρώτους δύο κωδικούς.



Ο ερημίτης Hermit θα σου δώσει ένα από τα πολύτιμα runes.



Βρίσκοντας τα κατάλληλα scrolls μαθαίνεις τα αντίστοιχα spells.

κτήρα σου 2-3 επίπεδα, να πηγαίνεις στον Jong, στο πιο πάνω τμήμα της πόλης. Μιλώντας μαζί του -είναι στην πίσω αυλή του κτιρίου του (μπαίνεις από την πιο πάνω εσωτερική πόρτα όπως κοιτάς)- δείχνει σημαντικές επιθετικές κινήσεις.

Εξερεύνησε καλά όλο το δάσος και ειδικά την αριστερή και βόρεια πλευρά του νησιού όπως κοιτάς το χάρτη του παιχνιδιού. Στην πλευρά αυτή, εκτός από τον καταυλισμό των Drughs, υπάρχει ο περίφημος Ancient Tower. Θα τον βρεις λίγο πιο νότια και δεξιά όπως κοιτάς από τον καταυλισμό των Drughs.

Γενικά, η δράση του Revenant έχει αρκετά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά αλλά και ένα μεγάλο μειονέκτημα. Είναι μάλλον το μικρότερο σε διάρκεια δράσης παιχνίδι του είδους, παρ' όλο που έρχεται σε δύο CDs.



Δείγματα των τοποθεσιών του παιχνιδιού, με "υπερφυσικά" τέρατα.





MULTIPLAYER

Το παιχνίδι παίζεται μέσω τοπικού δικτύου (IPX LAN), σειριακής ένωσης δύο υπολογιστών ή TCP/IP. Η τελευταία προϋποθέτει την ύπαρξη modem και σύνδεσης στο Internet.

Το multiplayer λειτουργεί φαινομενικά καλά. Τονίζω το "φαινομενικά" για να δείξω ότι, τελικά, η "μανία" για Multiplayer option έχει όρια στα περισσότερα παιχνίδια και δεν μπορεί να υπάρχει λειτουργικά στα περισσότερα από αυτά. Με αυτό εννοώ ότι μπορεί μεν οι δημιουργοί του παιχνιδιού να έχουν προσθέσει πλήθος στοιχείων για να το κάνουν στην πράξη λειτουργικό, τελικά όμως η multiplayer πλευρά μένει μετέωρη από το εξής -και σχετικά απλό- γεγονός: Στο multiplayer δεν υπάρχουν η σεναριακή εξέλιξη και η δράση που υπάρχουν στο κανονικό παιχνίδι. Στη λεγόμενη Deathmatch option σκοπός κάθε παίκτη είναι να σκοτώσει τον άλλο. Αυτό που δεν καταλαβαίνω είναι γιατί κάποιοι παίκτες θα παίξουν Deathmatch στο Revenant και δεν θα προτιμήσουν τα Quake 2 ή 3! Με αυτή την έννοια, θεωρώ τη λεγόμενη Deathmatch multiplayer πλευρά των παιχνιδιών αυτών περιττή.

Από κει και πέρα οι δημιουργοί του Revenant έχουν προσθέσει αρκετά καλούδια στην Deathmatch Multiplayer πλευρά του παιχνιδιού. Υπάρχουν έτοιμοι χαρακτήρες διάφορων κλάσεων (ναι, στο multiplayer υπάρχει ποικιλία χαρακτήρων που λείπει από το κανονικό παιχνίδι) και μάλιστα προσφέρονται ανά πέντε levels ικανότητας - δηλαδή, μπορείς να διαλέξεις αν θα ξεκινήσεις με παίκτες που έχουν επίπεδα χαρακτήρων 5, 10, 15, 20, 25 ή 30.

Μπορείς να κάνεις Editing σε ποικίλα επίπεδα του παιχνιδιού ή να θέσεις μία σειρά όρων που να αφορούν στη δράση νέων χαρακτήρων. Γενικά, αυτή η πλευρά έχει γίνει κατά το δυνατόν πιο ανοικτή...

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Revenant, παρά τα όποια προβλήματα, είναι αρκετά καλό παιχνίδι και θα μπορούσε να ήταν άριστο αν είχε προσεχθεί σε μερικά, στοιχειώδη για εμένα, σημεία. Ξεχωρίζει από οποιοδήποτε άλλο action RPG λόγω του ότι η δράση του έχει σχεδιαστεί κατά τα πρότυπα των adventures, αλλά και λόγω των γραφικών του και των πολεμικών κινήσεων του χαρακτήρα του. Το βασικότερο μειονέκτημά του είναι η σχετικά σύντομη διάρκειά του.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	65
ΛΕΙΤ/ΚΟΤΗΤΑ	75
ΔΡΑΣΗ	85

75



Ακόμη ένα action RPG με πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία (εξαιρετικά γραφικά, πρωτότυπη σεναριακή ιδέα) αλλά και αρκετά προβλήματα. Πάντως, οι φίλοι του είδους να είστε σίγουροι ότι θα περάσετε 30-40 πολύ ευχάριστες ώρες, καθώς είναι άκρως εθιστικό.

theme PARK WORLD

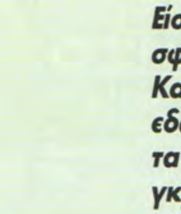
Είστε φανατικός οπαδός του Starcraft; Σας αρέσει να περνάτε τις ώρες σας δημιουργικά, σφάζοντας ανελέητα εκατομμύρια εχθρούς παίζοντας Tiberian Sun ή Total Annihilation; Πώς; Και το Quake καλό είναι; Ε, λοιπόν, καλά θα κάνετε να κοιτάξετε κάποιο άλλο review, γιατί εδώ θα μιλήσουμε για ένα παιχνίδι που δεν έχει καμία σχέση με τα πεδία των μαχών. Ο κόσμος του είναι πολύχρωμος κι όχι γκρίζος και μουντός, η μουσική είναι χαρούμενη και οι κεφάτες φωνές των παιδιών έχουν αντικαταστήσει τις κραυγές πόνου και αγωνίας των λαβωμένων πολεμιστών. Καλώς ήλθατε στη μαγική χώρα των λούνα παρκ!

ΕΤΑΙΡΙΑ
BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P200 με MMX, 32MB RAM, 4MB στην κάρτα γραφικών, 300MB στο σκληρό δίσκο, WIN 95/98

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Η Bullfrog είναι μία εταιρία που έχει παρουσιάσει κατά καιρούς μερικούς από τους καλύτερους και πιο πρωτότυπους τίτλους στην ιστορία των υπολογιστών. Οι σειρές Simcity και Dungeon Keeper έχουν αφήσει εποχή, ενώ με κολακευτικά σχόλια υποδέχτηκε ο Τύπος και το Theme Hospital. Η τελευταία κυκλοφορία της Bullfrog είναι το Theme Park World, η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Theme Park.



Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής που μοιάζει πολύ με το Simcity, μόνο που εδώ δεν παίρνετε τη θέση του δημάρχου μιας πόλης, αλλά του διαχειριστή ενός λούνα παρκ. Ξεκινάτε το παιχνίδι έχοντας στην κατοχή σας μια αρκετά μεγάλη έκταση γης, ένα σεβαστό χρηματικό ποσό και, βέβαια, μπόλικη φαντασία και αγάπη για τα παιδιά. Τώρα, το τελευταίο μπορεί να αντικατασταθεί εξαρχής (ή και στην πορεία!) από τη δίψα για χρήματα, αλλά δεν είναι δική μου δουλειά να κρίνω τα κίνητρα του καθενός!

Ξεκινώντας την παρουσίαση του παιχνιδιού, θα ήθελα να κάνω μια ειδική αναφορά στην εισαγωγή του ή μάλλον στις εισαγωγές, γιατί κάθε μέρα το παιχνίδι σάς δείχνει και από μια διαφορετική ιστορία! Δεν κάθισα να μετρήσω πόσες ιστορίες υπάρχουν, όμως όλες τους είναι κάτι παραπάνω από διασκεδαστικές, ξεκαρδιστικές θα έγραφα, ενώ σας βάζουν με τον καλύτερο τρόπο στο πνεύμα του παιχνιδιού.



Μια ματιά στις εκφράσεις που παίρνουν οι πρωταγωνιστές θα σας πείσει, ενώ θα σας δείξει από πρώτο χέρι τι μπορείτε να περιμένετε στη συνέχεια από τα παιδιά... Κι ίσως τότε αναθεωρήσετε τα κίνητρα τα οποία σας προανέφερα!

Η επόμενη οθόνη είναι αρκετά εντυπωσιακή. Βρίσκεστε πάνω από ένα σύμπλεγμα τεσσάρων νησιών. Κάθε νησί αντιπροσωπεύει κι έναν διαφορετικό τύπο λούνα παρκ, καθένας από τους οποίους παρουσιάζει τα δικά του αξιοθέατα και τις δικές του ξεχωριστές δυνατότητες. Οταν ξεκινάτε το παιχνίδι, μόνο οι δύο τύποι (Lost World και Halloween) είναι διαθέσιμοι, ενώ για να ξεκλειδώσετε τους άλλους δύο (Space και Wonderland), θα χρειαστεί να φτάσετε τα λούνα παρκ σας σε κάποιο επίπεδο.



Το κόλπο με το αλάτι!

Ο ΣΚΟΠΟΣ ΑΓΙΑΖΕΙ ΤΑ ΜΕΣΑ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να αναπτύξετε το πάρκο σας όσο το δυνατόν περισσότερο. Σύμμαχός σας, και ταυτόχρονα γνώμονάς σας για κάθε αλλαγή

μία μπάρα πάνω στο κεντρικό menu που δείχνει πόσο χαρούμενοι είναι οι παρευρισκόμενοι στο πάρκο. Προφανώς, το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να κατασκευάσετε είναι τα διάφορα παιχνίδια (ας τα λέμε από εδώ και πέρα rides), που θα προσελκύσουν το κοινό. Αρχικά, δεν έχετε και πολλές επιλογές, όμως, καθώς το πάρκο σας θα εξελίσσεται, θα προστίθενται σιγά σιγά καινούρια και πιο εθιστικά rides. Μπορείτε να ρυθμίσετε κάποιες παραμέτρους που αφορούν στη λειτουργία των παιχνιδιών. Για παράδειγμα, έστω ότι θέλετε να φτιάξετε έναν μύλο. Μπορείτε να καθορίσετε την ταχύτητα με την οποία θα γυρίζει, πόσα άτομα θα παίρνει κάθε φορά, πόσο θα διαρκεί η βόλτα κ.λπ. Ακούγεται απλό, όμως οι ρυθμίσεις αυτές είναι ζωτικές. Διότι ναι μεν αν βάλετε περισσότερα άτομα πάνω στο μύλο, θα κερδίσετε περισσότερα χρήματα, θα επιβαρύνετε όμως το μηχανισμό του και άρα θα πρέπει να ξοδέψετε περισσότερα χρήματα για τη συντήρηση. Πρέπει επιπλέον να λάβετε υπόψη διάφορα πρακτικά προβλήματα που παρουσιάζονται σε ένα λούνα παρκ. Γιατί όσο οι μικροί διάβολοι παίζουν, είναι όλοι ευχαριστημένοι. Αν βαρεθούν όμως, θα θυμηθούν ότι πεινάνε, διψάνε και φυσικά ότι πρέπει να επισκεφτούν τις τουαλέτες. Για το τελευταίο, πρέπει να φτιάξετε τόσες τουαλέτες όσες θα ικανοποιούν τον αριθμό των επισκεπτών σας και, το κυριότερο, να φροντίσετε να τις διατηρείτε καθαρές, αλλιώς οι πιτσιρικάδες θα πάθουν καμιά μόλυνση και θα τους χάσετε από πελάτες. Αρα πρέπει να προσλάβετε και καθαριστές.

Μη νομίζετε ότι ο τίτλος της ενότητας αυτής μπήκε τυχαία. Συνδυάζεται με κάτι που άφησα στη μέση στην προηγούμενη παράγραφο. Είπα ότι τα παιδιά θα πεινάσουν και θα διψάσουν. Τι θα κάνετε; Εύκολο. Θα χτίσετε καντίνες και αναψυκτήρια. Α, θα βάλετε και μερικούς κάδους απορριμμάτων σε στρατηγικά σημεία, για να μη γεμίσετε σκουπίδια. Δεν αρκούν αυτά; Αρκούν, δεν αντιλέγω, όμως θα πρέπει να σκεφτείτε ότι για να κάνετε το πάρκο σας όσο το δυνατόν καλύτερο, χρειάζονται λεφτά. Μειώνοντας κάπως την ποιότητα των προϊόντων που πουλάτε στις καντίνες, μπορείτε να εξοικονομήσετε κάποια χρήματα. Μπορείτε, για παράδειγμα, να νερώνετε τα αναψυκτικά ή στα hamburger να βάζετε περισσότερο λίπος. Βέβαια, όλα πρέπει να γίνονται με μέτρο, γιατί αν νερώνετε τα αναψυκτικά, οι πελάτες θα τρέχουν πιο συχνά στις τουαλέτες, οι οποίες θα θέλουν πιο τακτικό καθάρισμα. Κι αν το παρακάνετε με το λίπος, τα παιδιά θα αρρωστήσουν και δεν θα ξαναέρθουν στο πάρκο. Θα συνιστούσα, για λόγους ηθικής κυρίως, να μην παίζετε με την μπάρα του λίπους. Υπάρχουν πολύ πιο ανώδυνοι τρόποι να προσελκύσετε πελάτες, όπως το να βάζετε περισσότερο αλάτι στις πατάτες ώστε οι καταναλωτές να διψούν και να κάνουν μια βόλτα από το αναψυκτήριο.

Πρέπει να σκεφτείτε επίσης ότι, εξαιτίας της περιορισμένης χωρητικότητας των rides, οφείλετε να βρείτε κάποιους τρόπους για να διασκεδάσετε τα παιδιά που έμειναν απέξω. Εχετε τη δυνατότητα να οργανώσετε παράλληλες δραστηριότητες όπως ηλεκτρονικά ή σκοποβολή, αλλά πρέπει κι αυτές να τις τοποθετήσετε σε καίριο σημείο (π.χ. στην έξοδο κάποιου ride).



Στο εργαστήριο.



Μια γωνιά του πάρκου μου στο Lost Kingdom.


Kart στο Lost Kingdom. Προσέξτε τα upgrades δεξιά και αριστερά (τούνελ, άλμα).

ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΙ ΠΟΡΟΙ

Οπως καταλαβαίνετε, τα εργατικά χέρια είναι απαραίτητα για την ομαλή λειτουργία ενός λούνα παρκ. Ηδη αναφέρθηκα στους καθαριστές. Ας δούμε τις υπόλοιπες κατηγορίες εργατών:

1. Διασκεδαστές: Μπορούν να διασκεδάσουν τα παιδιά που περιμένουν στις ουρές, αλλά και να λειτουργήσουν ως "κράχτες", προκειμένου να προσελκύσουν τα πλήθη στα καινούρια - και ακριβά - rides σας. Οπως και να 'χει, δίνουν πάντα μια ευχάριστη νότα και κρατούν το κέφι των πελατών σας σε υψηλά επίπεδα.

2. Φρουροί: Απαραίτητοι για να ελέγχουν τις τρομοκρατικές ενέργειες των νεαρών ζιζανίων, που δεν διστάζουν να αμολάνε αμπούλες βρώμας ή να καταστρέφουν τα μπαλόνια των άλλων παιδιών.

3. Επιστήμονες: Μια πασίγνωστη λαϊκή παροιμία αναφέρει ότι "Το πολύ το κύριε ελέησον το βαριέται κι ο Θεός". Δεν μπορεί να έχετε τα ίδια rides για πάντα, διότι, όσο καλά κι αν είναι, ο κόσμος θα τα βαρεθεί. Πρέπει λοιπόν να συγκροτήσετε ομάδες επιστημόνων που θα έχουν σκοπό αφ' ενός να ανακαλύπτουν καινούρια και πιο εντυπωσιακά παιχνίδια και αφ' ετέρου να αναβαθμίζουν τα ήδη υπάρχοντα. Εδώ, οι δυνατότητες του παιχνιδιού είναι πράγματι εντυπωσιακές, μια και υπάρχουν πάμπολλα rides για να ανακαλύψετε, ενώ είναι σημαντικές οι ευκαιρίες που έχετε για upgrade!

4. Μηχανικοί: Τα rides χρειάζονται συντήρηση και επισκευή. Αρα πρέπει να



Το κέφι έχει ανάψει στο Halloween Park.

έχετε σε επιφυλακή και ένα team από ικανούς μηχανικούς, οι οποίοι θα προλαβαίνουν ή θα διορθώνουν τις ζημιές. Ακόμα, οι μηχανικοί είναι αυτοί που θα υλοποιήσουν τα αποτελέσματα του research των επιστημόνων.

Επίσης, για να έχετε το μέγιστο της απόδοσης των εργαζομένων, είναι απαραίτητο να τους εξασφαλίσετε ανθρώπινες συνθήκες εργασίας, αλλιώς θα κάνουν απεργία! Πρέπει λοιπόν να καθιερώσετε διαλείμματα και να τους φτιάξετε και κιόσκια, στα οποία θα μπορούν να ξεκουράζονται. Επιπλέον είναι πολύ χρήσιμο να αξιοποιήσετε και άλλη μία δυνατότητα που δίνει το παιχνίδι, τις λεγόμενες περιπολίες. Μπορείτε να καθορίσετε εκ των προτέρων έναν χώρο μέ-



Να τι παθαίνουν τα άτακτα παιδιά στο Halloween Park.

σα στον οποίο θα κινείται ο υπάλληλός σας, κάτι πολύ χρήσιμο για να ελέγχετε το πάρκο σας με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα. Για παράδειγμα, αν καθορίζετε σωστά τις περιπολίες, οι μηχανικοί σας θα φτάνουν έγκαιρα στον τόπο της ζημιάς και οι καθαριστές θα μαζεύουν γρήγορα τα σκουπίδια, αποτρέποντας την καταθλιπτική εικόνα του σκουπιδότοπου. Τέλος, θα πρέπει να διαθέσετε και κάποιο σεβαστό ποσό για την περαιτέρω εκπαίδευση του προσωπικού σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Παραδέχομαι ότι αναφέρθηκα σε εξειδικευμένα σημεία του παιχνιδιού πολύ αναλυτικά, θεωρώ όμως ότι έπρεπε να προηγηθεί μια τέτοια περιγραφή για να κρίνετε πόσο λειτουργικός είναι ο χειρισμός του παιχνιδιού και, σε τελική ανάλυση, πόσο εύκολο είναι για το χρήστη να χειριστεί έστω και αυτές τις εξεζητημένες δυνατότητες. Νομίζω ότι τα πράγματα είναι εξαιρετικά απλά. Υπάρχει ένα κεντρικό μενού, με το οποίο μπορείτε να ελέγξετε όλες τις επιλογές σας. Ολες οι λειτουργίες γίνονται απλά και μόνο με το πάτημα κάποιων κουμπιών, ενώ τα menus είναι πολύ καλά δομημένα και δεν σας αφήνουν ούτε λεπτό να ψάχνεστε. Μοναδική παραφωνία η περίπτωση που θέλετε να κάνετε Zoom In/Out ή να περιστρέψετε κάποιο αντικείμενο όταν χτίζετε το πάρκο, οπότε πρέπει να κάνετε χρήση του πληκτρολογίου. Παρ' όλα αυτά, γρήγορα θα συνηθίσετε το χειρισμό και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

Για να κάνετε edit σε κάποιο αντικείμενο του πάρκου, δεν έχετε παρά να κάνετε click πάνω σε αυτό. Σημειώνουμε ότι στην περίπτωση που θέλετε να εισαγάγετε κάποιο ride με πίστα (kart, tornado) δεν υπάρχουν προεπιλογές, γεγονός που σημαίνει ότι πρέπει να φτιάξετε τις πίστες μόνοι σας. Αυτό όμως δεν θα πρέπει να σας προβληματίσει καθόλου, μια και, εκτός από πανεύκολο, το editing είναι και πάρα πολύ διασκεδαστικό, ενώ πολλές φορές το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό.

Το manual του παιχνιδιού (76 σελίδων, παρακαλώ!), ενώ τελικά καλύπτει τα περισσότερα ερωτήματα του αρχάριου, έχει αρκετές ατέλειες στη δομή του. Μην ανησυχείτε όμως ούτε γι' αυτό, καθώς το παιχνίδι διαθέτει έναν "βοηθό", που με αστείο και απλό τρόπο εξηγεί τι πρέπει να κάνετε, ενώ δεν παραλείπει να σας δώσει και χρήσιμες συμβουλές για να αναπτύξετε καλύτερα το λούνα παρκ σας.

Ουσιαστικό ρόλο στην εξέλιξη του πάρκου παίζουν και οι πολύ εύχρηστοι χάρτες του παιχνιδιού, που δείχνουν σε ποια μέρη ο κόσμος είναι χαρούμενος και σε ποια όχι ή ποια τμήματα καλύπτονται και σε τι βαθμό από τις περιπολίες των υπαλλήλων σας. Περιέχονται ακόμα κάποια στατιστικά στοιχεία για την οικονομική ανάπτυξη της ιδιοκτησίας σας και έρευνες του τύπου "τι ζητάει ο κόσμος". Δυστυχώς, δεν υπάρχει η δυνατότητα να μάθετε τη γνώμη του κόσμου κάνοντας απλώς click πάνω σε ένα παιδί στην οθόνη. Αντ' αυτού, υπάρχουν μικρά συννεφάκια πάνω από τα παιδιά, κι από εκεί μπορείτε να καταλάβετε απλώς



Χοροπηδηχτό στο Space World.

αν είναι ικανοποιημένα ή όχι.

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού, είναι τρισδιάστατα και η απεικόνιση γίνεται ισομετρικά. Χωρίς να είναι κάτι το ξεχωριστό, αποδίδουν πολύ έξυπνα την εικόνα του πάρκου. Υπάρχει μια αξιοθαύμαστη ποικιλία στο σχεδιασμό των rides και πρέπει να συγχαρούμε τους δημιουργούς του παιχνιδιού για την εφευρετικότητα που έδειξαν σε αυτόν τον τομέα. Ολοι οι χαρακτήρες που τριγυρνούν στο λούνα παρκ είναι καλοσχεδιασμένοι, από τα παιδιά που τρέχουν από δω κι από κει μέχρι τους γελωτοποιούς, τους οποίους είναι απόλαυση να βλέπεις να προσπαθούν να διασκεδάσουν το κοινό. Ξεχωριστό τόνο δίνουν τα εφέ που προσομοιώνουν τις καιρικές συνθήκες. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζεται είναι 800x600. Γενικά, θα παρατηρήσετε pixel-ωτά γραφικά στα close ups, ενώ συμβαίνει και το

εξής "κουφό": μερικές δυνατότητες δεν μπορείτε να τις ενεργοποιήσετε από το menu Options, αλλά πρέπει να κάνετε edit το αρχείο high.sam που βρίσκεται στο directory όπου εγκαταστήσατε το παιχνίδι. Εκτός αυτού, για να αλλάξετε την ανάλυση μέσα από το menu Options, πρέπει να κάνετε quit στο παιχνίδι...

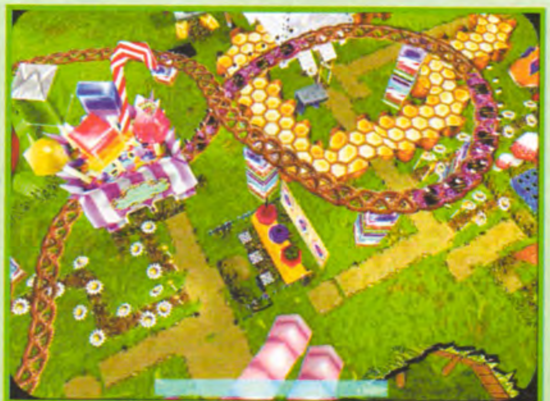
Η μουσική του παιχνιδιού είναι, χωρίς υπερβολές, εξαιρετική. Γοητευτικά θέματα διαδέχονται το ένα το άλλο και δεν θα σας κάνουν ούτε για μια στιγμή να τα βαρεθείτε, ενώ έχουμε και κορυφώσεις στην περίπτωση που κάνετε κάποιο upgrade ή πάρετε ένα Golden Ticket. Είναι κρίμα που τα ηχητικά εφέ δεν είναι της ίδιας ποιότητας και αφαιρούν από τη συνολική βαθμολογία.

ΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΤΟ... ΧΡΥΣΟ ΛΟΥΚΟΥΜΙ

Μέχρι στιγμής, προσπάθησα να δώσω στον αναγνώστη κάποια στοιχεία για το τι πρέπει να περιμένει από το Theme Park World. Ουσιαστικά, έχουμε μια πολύ καλά οργανωμένη μικροοικονομική ανάλυση, η οποία ναι μεν είναι αρκετά λεπτομερής, αλλά όχι τόσο ώστε να γίνεται πολύπλοκη και εκνευριστική. Πιστεύω ότι το gameplay του Theme Park World είναι αντίστοιχο του Simcity, σε μια πιο ελαφριά μορφή. Η μόνη -και κατά τη γνώμη μου πολύ σοβαρή- ένσταση που έχω να κάνω αφορά στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Σκοπός σας είναι να κερδίσετε τα λεγόμενα Golden Tickets, που είναι μια μορφή επιβράβευσης και απονέμονται στην περίπτωση που πραγματοποιήσετε κάποιο ρεκόρ εισπράξεων ή κρατήσετε τους πελάτες και τους εργαζομένους σε υψηλά επίπεδα ευτυχίας ή κάνετε κάποια σημαντική ανακάλυψη (μέσω του research). Καλά όλα αυτά, αλλά το πρόβλημα είναι ότι δεν καθορίζεται σαφώς τι ακριβώς πρέπει να κάνετε για να κερδίσετε, ποιος είναι ο στόχος που επιδιώκετε. Νομίζω ότι έπρεπε οι προγραμματιστές να θέσουν όρια, για παράδειγμα, τόσα εισιτήρια σε τόσες μέρες. Αντί γι αυτό, απλώς παίρνετε μια προειδοποίηση (εντελώς ξαφνικά) ότι "είστε κοντά στο Golden Ticket, προσπαθήστε να φέρετε λίγο περισσότερους πελάτες", χωρίς όμως να σας καθορίζει πόσους ακριβώς πρέπει να φέρετε... Και να σκεφτείτε ότι τα Golden Tickets είναι ζωτικά στο παιχνίδι, αφού με αυτά αγοράζετε ειδικά παιχνίδια (Mystery Rides) που δεν αγοράζονται με χρήματα. Επίσης,



Ειδυλλιακό τοπίο από τη Wonderland.

κάθε φορά που κερδίζετε δύο Golden Tickets, το παιχνίδι σάς δίνει και ένα κλειδί, το οποίο θα σας χρειαστεί για να ξεκλειδώσετε τα δύο πάρκα που ανέφερα νωρίτερα.

Ανέφερα στην αρχή ότι η Bullfrog είναι μία εταιρία που έχει δώσει πρωτότυπα παιχνίδια. Πόσο πρωτότυπη μπορεί να είναι όμως η συνέχεια ενός τίτλου όπως το Theme Park; Η αλήθεια είναι ότι, ενώ είχαμε βελτίωση σε όλους τους τομείς, δεν μπορούμε να πούμε ότι είχαμε κάποια ριζική αλλαγή στο gameplay. Παρ' όλα αυτά, το Theme Park World περιέχει μια σημαντική καινοτομία, που το κάνει -κατά τη γνώμη μου- "must" για τους φίλους του είδους: Μπορείτε να επισκεφθείτε το πάρκο ως πελάτης και μάλιστα να πάρετε μέρος σε όλα τα rides! Με τον τρόπο αυτό, σας δίνεται η δυνατότητα μιας φοβερής εμπειρίας, χώρια που μπορείτε να πάρετε ιδέες για το πώς θα βελτιώσετε τα παιχνίδια σας! Επίσης, η Bullfrog υποσχέθηκε ότι σύντομα θα κυκλοφορήσουν add-ons, μια και τα 4 πάρκα που διαθέτει το παιχνίδι φαντάζουν λίγα.

Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Το Theme Park World, αν και δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό, ασκεί μια παράξενη γοητεία στον παίκτη. Από τη στιγμή που θα μπείτε στον μαγικό κόσμο του, δεν θα θέλετε να φύγετε με τίποτα! Παρά τις αρχικές επιφυλάξεις μου, δεν μπορώ παρά να παραδεχτώ ότι πρόκειται για έναν πολύ αξιόλογο τίτλο, ο οποίος αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή κάθε φίλου των God games.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΑΝΤΟΧΗ	92

86



Προσωπικά, είχα να κολλήσω τόσο πολύ με παιχνίδι στρατηγικής από την εποχή του Myth.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

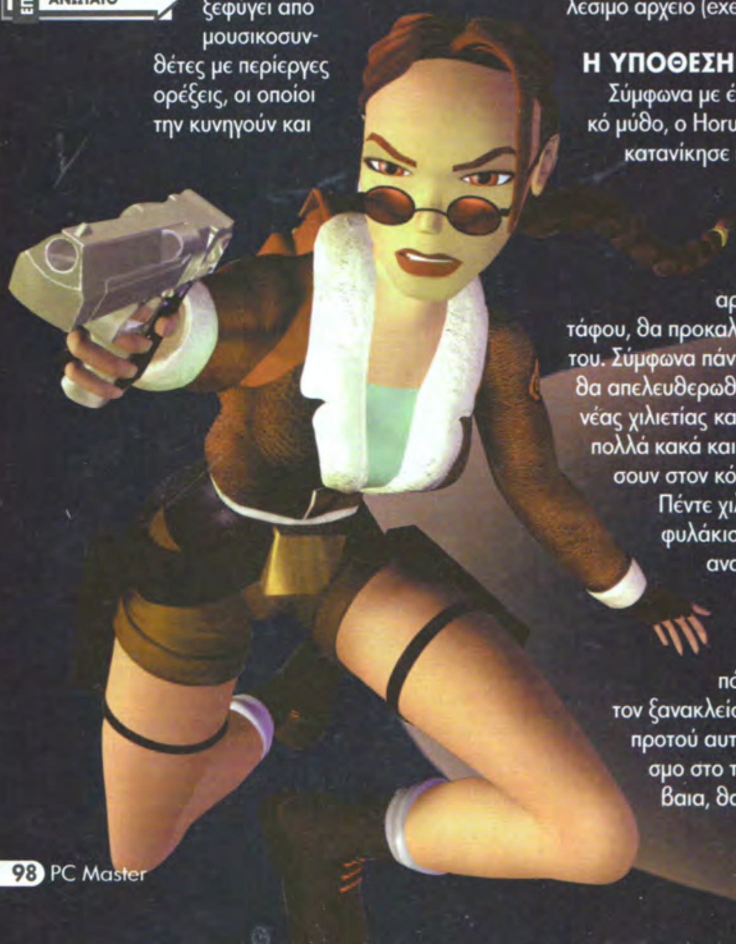
Να μαστε πάλι εδώ. Νομίζω πως δεν θα μπορούσα να ξεκινήσω διαφορετικά, καθώς για τέταρτη συνεχόμενη χρονιά και τέτοια εποχή η Lara Croft είναι πάλι κοντά μας με νέες περιπέτειες. Ξέρω πως έχει αρχίσει να καταντάει βαρετό να βλέπουμε κάθε χρόνο μία από τα ίδια. Ομως, αυτή τη φορά φαίνεται πως κάτι έχει αλλάξει...

του Ηλία "Eddie" Καφούρου

ΕΤΑΙΡΙΑ
CORE DESIGN
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz (266 συνιστώμενος), 16MB RAM (32MB συνιστώμενα), Direct X 6.1, 4x CD-ROM (8x συνιστάται). Επιπλέον υποστηρίζονται όλοι οι 3D επιταχυντές.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Καταρχήν, το παιχνίδι εκτυλίσσεται εξ ολοκλήρου στην Αίγυπτο, και έτσι έχει μεγάλη συνοχή στην πλοκή του. Σε αυτό μάλιστα έχετε τη δυνατότητα να δείτε τη Lara έτσι όπως δεν την έχετε ξαναδεί ποτέ: στην ηλικία των 16 ετών να μαθαίνει όλα τα μυστικά μιας ριψοκίνδυνης εξερευνήτριας, ενώ ταυτόχρονα προσπαθεί να ξεφύγει από μουσικοσυνθέτες με περίεργες ορέξεις, οι οποίοι την κυνηγούν και φωνάζουν: "τι είσαι, είσαι το Λαράκι μου;". Ακόμη υπάρχουν πολλοί έξυπνοι γρίφοι, οι οποίοι πάντως δεν είναι τρομερά δύσκολοι. Οσοι είστε εξοικειωμένοι με το "άθλημα" δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερα προβλήματα. Ούτε βέβαια οι νέοι στο χώρο θα χρειαστείτε πολλή ώρα για να κατανοήσετε και να επιλύσετε έναν γρίφο. Ακόμη ένα σημαντικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι χρειάζεστε μόλις λίγα KB στο σκληρό σας για το εκτελέσιμο αρχείο (exe) και τα saves σας.



Η ΥΠΟΘΕΣΗ

Σύμφωνα με έναν αρχαίο αιγυπτιακό μύθο, ο Horus, ο γιος του Φωτός, κατανίκησε και φυλάκισε σε έναν μυστικό τάφο τον σατανικό θεό Set. Προειδοποίησε όμως πως, αν κάποιος αρπάξει το φυλακτό του τάφου, θα προκαλέσει την αφύπνισή του. Σύμφωνα πάντα με το μύθο, ο Set θα απελευθερωθεί με το ξεκίνημα μίας νέας χιλιετίας και θα είναι υπαίτιος για πολλά κακά και δεινά που θα ξεσπάσουν στον κόσμο.

Πέντε χιλιάδες χρόνια μετά τη φυλάκιση του Set, η Lara ανακαλύπτει τυχαία τον τάφο και άθελά της απελευθερώνει τον Set. Θα πρέπει, λοιπόν, να βιαστεί και να τον ξανακλείσει στη φυλακή του, προτού αυτός οδηγήσει τον κόσμο στο τέλος του. Πάντα, βέβαια, θα συναντά τον ανταγωνιστή της Werner Von Croy, σε μία περιπέτεια γεμάτη από τα μυστήρια της Αιγύπτου, παγίδες και γρίφους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι με διαφορά τα καλύτερα που έχω δει έως τώρα, καθώς οι εκπληκτικοί χρωματισμοί του περιβάλλοντος έχουν ως αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας εκπληκτικής ατμόσφαιρας. Είναι αλήθεια ότι συχνά θα νομίσετε πως βρίσκεστε σε πραγματική πυραμίδα ή σε υπαρκτό εξωτερικό τοπίο. Εκεί όπου δεν πέφτει φως επικρατεί... μαύρη μαυρίλα - ωστόσο, ανά πάσα στιγμή έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε τα flares που υπάρχουν στο δρόμο σας. Ο σχεδιασμός της Lara (κάτι που πιθανότατα θα ενδιαφέρει πολλούς από εσάς) είναι και αυτός καλύτερος από ποτέ, αφού έχουν χρησιμοποιηθεί περισσότερα πολύγωνα και η νέα τεχνολογία απεικόνισης του δέρματος "full skinned", η οποία προσδίδει επιπλέον ρεαλισμό στην ηρωίδα μας και τις κινήσεις της. Χαρακτηριστικό της λεπτομέρειας στον τομέα των γραφικών είναι το γεγονός ότι, όταν η Lara βγαίνει από λίμνη ή από μέρος με νερό, οι σταγόνες στάζουν από πάνω της! Ακόμη η Lara δίνει την εντύπωση πως από την τελευταία περιπέτειά της (Tomb Raider 3) μέχρι τώρα έτρωγε πο-

λύ... κοτόπουλο! Πάντως είναι λογικό και αναμενόμενο τα γραφικά του τίτλου να βρίσκονται σε τόσο υψηλό επίπεδο, καθώς για την ολοκλήρωση της μηχανής γραφικών που χρησιμοποιείται εδώ χρειάστηκε περίπου ενάμισης χρόνος δουλειάς. Οπως προανέφερα, οι φωτισμοί είναι εκπληκτικοί - φανταστείτε ότι τα χρώματα ενός αντικειμένου μεταβάλλονται σε σχέση με αυτούς. Η δε κίνηση των χαρακτήρων είναι ομαλότατη και άκρως φυσική.

Ο ήχος είναι και αυτός υψηλού επιπέδου, με άφθονα ηχητικά εφέ και μουσική υπόκρουση ανάλογη με το περιβάλλον του παιχνιδιού. Πολύ καλής ποιότητας είναι και τα πολλά cinematics που παρέχουν πληροφόρηση για τα τεκταινόμενα. Ειδικά ο τόνος της φωνής του Set κατά τη διάρκεια ορισμένων τελετών θυμίζει έντονα εισαγωγές τραγουδιών των Iron Maiden.



Ο πρώτος γρίφος που θα συναντήσετε.

GAMEPLAY

Ας περάσουμε στο πιο νευραλγικό σημείο ενός παιχνιδιού του είδους, το gameplay. Ο χειρισμός γίνεται μέσω είτε πληκτρολογίου είτε joystick, ενώ οι διαθέσιμες κινήσεις είναι πάμπολλες. Ετσι, η φίλη μας μπορεί να τρέξει, να πηδήξει, να σκαρφαλώσει, να γαντζωθεί από επικίνδυνες άκρες, να κυλιστεί, ενώ συνάμα είναι σε θέση να οδηγήσει οχήματα που βρίσκει στο δρόμο της (μοτοσικλέτα και Jeep). Η ανταπόκριση του πληκτρολογίου στις κινήσεις σας είναι άμεση, διασφαλίζοντας έτσι τον καλύτερο δυνατό έλεγχο του παιχνιδιού.

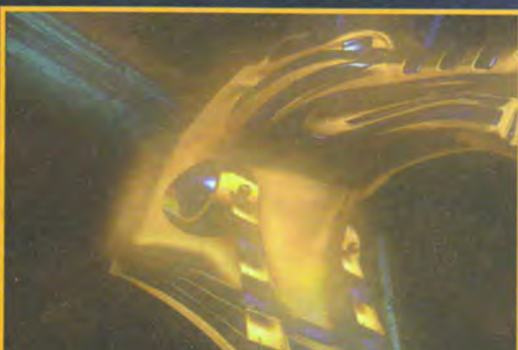
Στην πορεία της στην Αίγυπτο η Lara θα αποκτήσει πιστούς φίλους, που δεν είναι άλλοι από τα όπλα! Ξεκινάτε το παιχνίδι με ένα ζεύγος πιστολιών (συν τοις άλλοις με απεριόριστο αριθμό πυρομαχικών), αλλά στη συνέχεια ανακαλύπτετε συνεχώς καλύτερα και σαφώς ισχυρότερα όπλα και πυρομαχικά γι' αυτά. Τα όπλα που θα κοσμήσουν το οπλοστάσιο της ηρωίδας μας είναι τα εξής (σε παρένθεση βλέπετε τα είδη του οπλισμού που διαθέτουν ορισμένα):

- Pistols
- Uzi
- Revolver
- Shotgun (με normal & wideshot σφαίρες)
- Grenade Gun (με Normal, Super και Flash χειροβομβίδες)
- Crossbow (με normal, δηλητηριασμένα και εκρηκτικά βέλη)

Επιπλέον, μόλις βρείτε το Laser Sight (hint: είναι στην Αλεξάνδρεια, στο σπίτι του Jean-Yves), μπορείτε να το συνδυάσετε με το Revolver ή το Crossbow και έτσι με το πάτημα του πλήκτρου Ins (Num 0) να μεταβάλλετε τη στόχευσή σας σε πρώτου προσώπου.

Μιλώντας για συνδυασμούς πρέπει να αναφέρω πως συχνά θα πρέπει να συνδυάσετε μεταξύ τους αντικείμενα που θα βρείτε, προκειμένου να σας ανοίξουν το δρόμο. Γι' αυτό προσοχή, όταν κάτω από ένα αντικείμενο βλέπετε τη λέξη "combine", να έχετε κατά νου ότι πρέπει να συνδυαστεί με κάποιο άλλο.

Στον τομέα του χειρισμού, συνάντησα ένα ολίγον "σπαστικό" σημείο: Για να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο (π.χ. έναν μοχλό σε μια υποδοχή), θα πρέπει ντε και καλά να βρίσκεστε στο ακριβές σημείο και όχι ένα βήμα πιο πέρα - ειδάλλως, η Lara αρνείται πεισματικά να το χρησιμοποιήσει. Γενικά, πάντως, στο χειρισμό δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερα προβλήματα.



Tell me why I have to be a Powerslave!

LARA'S MILLENNIUM

Η τρέλα που έχει καταλάβει τον κόσμο με την αλλαγή της χιλιετίας (γνωστής και ως "millennium") επηρέασε και τους κατασκευαστές του παιχνιδιού, οι οποίοι ετοίμασαν μία σχετική ειδική έκδοσή του. Τα επιπλέον στοιχεία που θα περιλαμβάνει είναι:

- **Μία χειροποίητη φιγούρα της Lara**
- **Ενα limited edition κόμιξ**
- **Μία συλλεκτική κάρτα**

Δεν ξέρω κατά πόσο αξίζει τον κόπο, αλλά είπαμε, Murlennium (ε... Millennium εννοώ) είναι αυτό!



ΟΙ ΗΡΩΕΣ

Οι κεντρικοί ήρωες -πέραν της Lara- είναι τα εξής δύο πρόσωπα: ο καθηγητής Werner Von Croy, ο οποίος, αν και υπήρξε δάσκαλος και καθοδηγητής για τη Lara, είναι ο μεγάλος ανταγωνιστής της, και ο παλιός φίλος και συνάδελφός της Jean-Yves, με τον οποίο υπάρχει ένα είδος σχέσης. Πέραν αυτών, βέβαια, υπάρχουν άφθονοι "κομπάρσοι", όπως βεδουίνοι, πληρωμένοι δολοφόνοι, δηλητηριώδεις σκόρπιοι (μάλιστα, αν κάποιος σας τσιμπήσει και μειωθεί ο δείκτης υγείας σας, θα αρχίσετε να ζαλίζεστε), νυχτερίδες και... αράχνες, σκελετοί, σκαθάρια και αγάλματα που επανέρχονται εν ζωή! Σίγουρα μια ενδιαφέρουσα ποικιλία, απόλυτα ταιριαστή με το όλο κλίμα του παιχνιδιού.



Και στο είπα, βρε Σωτήρη, η κοπέλα καίγεται για σένα.

ΠΛΟΚΗ - ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

Το παιχνίδι ξεκινά με το Training lev-

ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ LARA!



Φαίνεται πως η απήχηση της Lara στο εξωτερικό είναι τέτοια, που έχει μέχρι και δικό της περιοδικό. Ναι, καλά διαβάσατε, κυκλοφορεί περιοδικό με αποκλειστικό θέμα τη γνωστή ηρωίδα και τίτλο -ποιον άλλο;- Lara. Για του λόγου το αληθές δείτε τη φωτογραφία μας. Μήπως είστε περίεργοι να δείτε τι έχει μέσα;

el, όπου η Lara, σε νεαρή ηλικία, μαθαίνει από το Von Croy τα κόλπα και τις κινήσεις που θα της χρειαστούν. Πρόκειται για ένα επίπεδο χρήσιμο για τους νέους παίκτες, αλλά τουλάχιστον βαρετό και κουραστικό για όσους έχουν εξοικειωθεί μαζί του. Τούτο δε διότι ο μέντοράς σας σάς εξηγεί επακριβώς πώς να κάνετε την παραμικρή κίνηση και ποια πλήκτρα να χρησιμοποιείτε γι' αυτή. Ακόμη στο δρόμο σας θα βρίσκετε skulls, τα οποία θα μαζεύετε. Μόλις περάσετε αυτό το επίπεδο, ακολουθεί η φάση στην οποία θα πρέπει να τρέξετε με τον Von Croy και να φθάσετε σε κάποιο σημείο. Στο τέλος του επιπέδου αυτού θα γνωρίσετε το λόγο της έχθρας



Η Lara ζήλεψε τη δόξα του Carmageddon.

που ανέπτυξε ο εν λόγω κύριος με τη φίλη μας: Γίνεται ένας σεισμός και ο βράχος στον οποίο στεκόταν γκρεμίζεται, με αποτέλεσμα το πόδι του να μαγκωθεί σε μια εξοχή. Απελπισμένος ζητά τη βοήθεια της Lara, αλλά εκείνη μόλις που προλαβαίνει να σώσει τις κοτσίδες της, ε... τον εαυτό της ήθελα να γράψω. Εκτοτε δεν είχε νέα του για πολύ καιρό.

Οι τοποθεσίες που θα επισκεφθείτε φθάνουν αισίως τις 35(!), συμπεριλαμβανομένων εκείνων στις οποίες θα χρειαστεί να επιστρέψετε έπειτα από λίγο για να τις ολοκληρώστε. (Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, όλες είναι τοποθεσίες της Αιγύπτου με ιστορική σημασία.) Ας τις παρουσιάσουμε.

Tomb of the Seth: Από εδώ ξεκινά η περιπέτειά σας. Ανακαλύπτετε τυχαία την είσοδο του τάφου και απελευθερώνετε τον Set. Θα πρέπει να βρείτε τα κομμάτια που σχηματίζουν το Eye of Honours για να προχωρήσετε και επιπλέον να λύσετε το γρίφο με τα φλεγόμενα πλακίδια για να αποκτήσετε το Timeless Sands που θα σας χρειαστεί παρακάτω. Προσοχή, πάντως, στους σκορπιούς και τα άγρια τσακάλια που εμφανίζονται ξαφνικά.

Burial Chambers: Εδώ θα πρέπει να βρείτε το φανταστικό Amulet of Honours. Να είστε προσεκτικοί και γρήγοροι.

Valley of the Kings: Θα δεχτείτε την επίθεση ένοπλων αντρών. Αφού τους σκοτώσετε, εξερευνήστε τη γύρω περιοχή - θα βρείτε πολλά χρήσιμα πράγματα. Στη συνέχεια θα κυνηγήσετε με ένα Jeep τον Sahib (τον πρώην οδηγό σας).

KV5: Συνεχίζεται το κυνηγητό που προανέφερα, μέχρι τη στιγμή που φτάνετε σε μια περιοχή ανασκαφών. Προσοχή στις χειροβομβίδες που θα εκτοξεύει εναντίον σας ο Sahib.

Temple of Karnak: Η Lara βλέπει ποιος είναι αυτός που την κυνηγά. Αφού συναντά τον Jean-Yves, του δείχνει τα ευρήματά της και αυτός προθυμοποιείται να τη βοηθήσει.

Great Hypostyle Hall: Στην πρώτη επίσκεψή σας σε αυτό το μέρος θα περιπλανηθείτε στα ερείπια και ξαφνικά θα δείτε τον Von Croy με τη "συνοδεία" του.

Sacred Lake: Μια "υπόγεια" περιπέτεια, αφού το μεγαλύτερο μέρος της εκτυλίσσεται κάτω από το νερό. Προσοχή στους κροκόδειλους! Για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας θα πρέπει να επισκεφθείτε ξανά τις δύο προαναφερθείσες περιοχές.

Tomb of Semerkhet: Αφού η Lara πυροβολεί τον Von Croy, εκείνος τη φυλακίζει στην πυραμίδα-τάφο. Επίσης, θα δεχτείτε την επίθεση μιας στρατιάς από... σκαθάρια (θυμίζει έντονα σκηνή από την πρόσφατη ταινία "The Mummy").

Guardian of Semerkhet: Εδώ έχει ολοκληρωθεί η διαδικασία ανάστασης του αρχαίου θεού. Θα περιπλανηθείτε αρκετά μέχρι να βρείτε την έξοδο.

Desert Railroad: Αφού καταφέρετε να βγείτε, θα επιβιβαστείτε ως λαθρεπιβάτης στο τρένο για την Αλεξάνδρεια (έχετε φάθει πως εκεί κατευθύνεται ο Von Croy). Ενα από τα πιο εντυπωσιακά επίπεδα του παιχνιδιού, καθώς το μεγαλύτερο μέρος του εκτυλίσσεται στις οροφές των βαγονιών ενός τρένου που ταξιδεύει!

Alexandria: Μετά το παραπάνω κοπιαστικό ταξίδι, φθάνετε επιτέλους στη φημισμένη Αλεξάνδρεια και πηγαίνετε στο σπίτι του φίλου σας. Από εκεί παίρνετε πολλά χρήσιμα αντικείμενα και καλείστε να επιλύσετε πλήθος γρίφων.

Coasted Ruins: Εκεί σας οδηγεί μία έξοδος της πόλης. Θα περιπλανηθείτε σε στεριά και θάλασσα (καλά, σε νερό τέλος πάντων).

Pharos, Temple of Isis: Αλλη μία



Μονομαχία στο El Paso.

υπόγεια περιπέτεια, που ξεκινά με την επίθεση εναντίον σας ενός καρχαρία. Θα πρέπει να ξαναβρείτε το δρόμο που θα σας οδηγήσει στο προηγούμενο επίπεδο.

Cleopatra's Palace: Εδώ θα έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε το παλάτι της περίφημης βασίλισσας της Αιγύπτου, που ήταν ξακουστό στον αρχαίο κόσμο.

Upper Catacombs: Συνέχεια της προηγούμενης τοποθεσίας. Εδώ μπαίνετε στις κατακόμβες του παλατιού.

ΕΛΕΓΧΟΣ ΟΧΗΜΑΤΩΝ

Μοτοσυκλέτα

Ctrl	Επιτάχυνση
Alt	Φρένο
Alt + ⇄	Κατέβασμα
?	Ενεργοποίηση Nitro

Jeep

Ctrl	Επιτάχυνση
Shift	Μετακίνηση επάνω
Alt + ⇄	Κατέβασμα
?	Μετακίνηση κάτω

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τα πλήκτρα που θα χρειαστείτε για να ελέγξετε τη Lara είναι τα εξής:

Ctrl	Δράση
Space	Τράβηγμα όπλων
Alt	Άλμα
End	Κύλισμα
<	Φωτοβολίδα
Shift	(σε συνδυασμό με τα βελάκια): Περπάτημα (όχι τρέξιμο)
Del	Πλάγιο βήμα αριστερά
Pg down	Πλάγιο βήμα δεξιά
?	Τρέξιμο
Insert	(σε συνδυασμό με τα βελάκια): Αποψη χειροκίνητης στόχευσης
>	Σκύψιμο κεφαλιού. Αν συνδυαστεί με τα βελάκια: Περπάτημα στα τέσσερα
Esc	Παύση και εμφάνιση του inventory
<	Ενώ χρησιμοποιείτε τα κιάλια: Zoom in
?	Ενώ χρησιμοποιείτε τα κιάλια: Zoom out

Hot-Keys

1-8	Αμεση επιλογή διαθέσιμων όπλων
9	Χρήση μεγάλου Medipack
0	Χρήση μικρού Medipack
F5	Συντόμευση για την αποθήκευση παιχνιδιού
F6	Συντόμευση για το φόρτωμα παιχνιδιού
Alt + -	Μείωση ανάλυσης
Alt + +	Αύξηση ανάλυσης
Alt + Enter	Εναλλαγή ανάμεσα σε full screen και windowed mode

Temple of Poseidon: Επόμενος σταθμός σας θα είναι ο ναός του θεού της θάλασσας, του φοβερού Ποσειδώνα.

The Lost Library: Μια και θα επισκεφθείτε την περίφημη βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας, διαβάστε κανένα καλό σύγγραμμα, εάν σας μείνει χρόνος βέβαια.

Hall of Demetrius: Επόμενη στάση σας το Hall of Demetrius. Μη σας ξεγελά η πολυτέλεια, οι παγίδες που κρύβει είναι πάρα πολλές.

City of the Dead: Σε αυτήν την τοποθεσία θα χρειασθείτε τη βοήθεια μιας μηχανής γερμανικού τύπου (αυτές με το καροτσάκι στο πλάι) για να τα καταφέρετε. Προσοχή, όμως, στις χαράδρες. Το θετικό είναι ότι μπορείτε να πατήσετε τους στρατιώτες που σας πυροβολούν.

Trenches και Chambers of Tulun: Συνέχεια της παραπάνω κατάστασης.

Street Bazzar: Εδώ θα πάρετε πληροφορίες από έναν πληγωμένο άντρα, για κάτι αλλόκοτο που του επιτέθηκε. Επίσης, θα πάρετε έναν μηχανισμό ανατινάξεων. Θα πρέπει όμως να ανακαλύψετε πού βρίσκονται τα εκρηκτικά.



Ο κ. Von Croy αυτοπροσώπως.

Citadel Gate: Φθάνοντας στο σημείο αυτό θα αντιμετωπίσετε έναν δράκο με... καούρες (αρέσκεται στο να σας πετά πύρινες μπάλες).

Citadel: Εδώ θα βρείτε το φίλο σας δεμένο και θα ψάξετε για τον Von Croy που ήδη έχει φτάσει εκεί.

Sphinx Complex: Ακόμα μία πίστα που εντυπωσιάζει με το όλο περιβάλλον της. Θα πρέπει να βρείτε το δρόμο που οδηγεί κάτω από τη Σφίγγα.

Underneath the Spinx: Αφού τα καταφέρατε, είστε έτοιμοι να προχωρήσετε. Προσέξτε όμως τα αγάλματα που ζωντανεύουν ξαφνικά. Απώτερος σκοπός σας είναι να βρείτε το δρόμο που οδηγεί στη...

Menkaure's Pyramid: Αφού βρείτε το σωστό δρόμο, θα σας οδηγήσει στο...

Mastabas: Περνώντας αρκετά ακόμα εμπόδια, θα φτάσετε ένα βήμα πριν από το τέλος, στο...

Great Pyramids: Τελευταία στάση πριν από την τελική αναμέτρηση. Ωστόσο, έχετε ακόμα αρκετό δρόμο μέχρι να μπείτε στον τελικό προορισμό σας που δεν είναι άλλος από το...

Temple of Horus: Μέσα στο ναό της θεότητας, στον οποίο είχε φυλακιστεί ο Set, εκτυλίσσεται το τελευταίο κεφάλαιο της περιπέτειας αυτής. Αν καταφέρετε να ξεπεράσετε όλα τα εμπόδια, θα έχετε ολοκληρώσει το παιχνίδι επιτυχώς.

Η LARA ΣΤΟ INTERNET



Φυσικά, μία τόσο δημοφιλής ηρωίδα δεν θα μπορούσε να μην έχει δική της σελίδα στο Δίκτυο. Εάν επισκεφθείτε την ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.tombraider.com, θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα παιχνίδια της σειράς και θα έχετε τη δυνατότητα να κατεβάσετε demos, patches, screenshots κ.λπ.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Αυτή ήταν με δυο λόγια η διαδρομή που θα πρέπει να ακολουθήσετε για να τερματίσετε το νέο Tomb Raider. Μία διαδρομή διόλου εύκολη, γεμάτη πολλές παγίδες και ακόμη περισσότερους γρίφους. Μεταξύ ορισμένων επιπέδων θα δείτε FMVs (Full Motion Videos), τα οποία θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε καλύτερα την υπόθεση και τα τεκταινόμενα. Σίγουρα αξίζει τον κόπο να ασχοληθείτε μαζί του, καθώς το περιβάλλον και η ατμόσφαιρα που προσφέρει είναι το κάτι άλλο - μάλιστα, μπορώ να πω ότι συνδυάζει στοιχεία action και adventure. Πρόκειται σίγουρα για το καλύτερο και πιο "ώριμο" Tomb Raider που έχει κυκλοφορήσει. Εκτός αυτού, δεν χρειάζεστε... αχανή MB χώρο στο σκληρό σας δίσκο, καθώς το παιχνίδι τρέχει απευθείας από το CD. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	91
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95
GAMEPLAY	90

90



Το πιο "ώριμο" Tomb Raider που έχει κυκλοφορήσει.

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC
ARMAGEDDON'S BLADE

Η σειρά των Heroes of Might and Magic έχει προ πολλού καθιερωθεί στη συνείδηση του κοινού ως μία από τις πλέον επιτυχημένες στην ιστορία των παιχνιδιών για PC. Με αδιαμφισβήτητη ποιότητα, μαγευτική ατμόσφαιρα, που αποδίδει ίσως καλύτερα από κάθε άλλο strategy τον εκπληκτικής έμπνευσης κόσμο του Tolkien, και gameplay που, τουλάχιστον για τους λάτρεις των turn based παιχνιδιών, είναι ικανό να καθηλώσει τον παίκτη για ολόκληρες εβδομάδες. Λίγους μήνες πριν, το Heroes 3 αποτέλεσε τη συνέχεια της δημοφιλούς σειράς, πραγματοποιώντας στροφή 90 μοιρών από τα προηγούμενα, "καταργώντας" την κατά πολλούς δύναμή τους, τα καρτουνίστικα γραφικά και την ανάλογη ατμόσφαιρα. Το ότι η νέα κίνηση πέτυχε δεν αμφισβητείται, κάτι άλλωστε που επιβεβαιώνει και το add-on, το τιτλοφορούμενο με τον βαρύγδουπο τίτλο "Armageddon's Blade".

του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
3DO/NEW WORLD COMPUTING

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-133, 32MB RAM, W-95/98, 4x CD-ROM, Heroes 3 εγκατεστημένο (200MB) και επιπλέον 100MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο συγκεκριμένος τίτλος μού θυμίζει την "εκπληκτική", "συγκλονιστική" και "για Οσκαρ" ταινία με το σωτήρα της ανθρωπότητας Μπρους Γουίλις (πώς κατάντησε αυτός ο άνθρωπος μετά την εκπληκτική ερμηνεία του στο "Moonlighting"!). Και αν η ταινία και γενικά οτιδήποτε έχει σχέση με την πάντοτε "in" λέξη "Armageddon" οδηγεί συνειρμικά σε καταστροφές, εκρήξεις και άλλα τέτοια... εύπεπτα, το παιχνίδι ακολουθεί αντίστροφη πορεία και μας μεταφέρει στον γνωστό, παραδεισένιο κόσμο των Heroes. Εντάξει, μπορεί το ίδιο το "Ξίφος του Αρμαγεδδώνα" να είναι ικανό στα χέρια των κακών να ρημάξει τα πάντα (βλ. σχετικό ένθετο αν βιάζεστε, ειδάλλως καλύτερα να το ανακαλύψετε στο παιχνίδι), αλλά γι' αυτό είστε εσείς εδώ, έτσι δεν είναι; Ή μήπως έχετε κάτι καλύτερο να κάνετε από το να σώσετε έναν κόσμο, έστω και φανταστικό;

ARMAGEDDON'S BLADE

Η νέα περιπέτεια στον κόσμο των HOMM σχετίζεται με ένα μυστηριώδες ξίφος. Ενα ξίφος που, αν συνεχίσει να βρίσκεται σε λάθος χέρια, τότε όσα καταφέρατε στο Heroes 3 θα αποδειχθούν μάταια... Η Erathia βρίσκεται για άλλη μία φορά σε μεγάλο κίνδυνο. Πλάσματα του σκότους, κοινώς... διαβόλοι και τριβόλοι του Imferno και πανίσχυροι χαρακτήρες που τους οδηγούν, επιθυμούν να σπείρουν το χάος και την



Ανιση μάχη μεταξύ Stronghold και Conflux.



Το εκπληκτικό Magic University, όπου κάθε ήρωας που το επισκέπτεται αγοράζει ως skill ένα από τα 4 είδη μαγείας!

καταστροφή στην άλλοτε περήφανη χώρα. Ποιες είναι όμως οι δυνατότητες του περίφημου αυτού Armageddon's Blade;

ΝΕΑ ΦΥΛΗ; ΤΙ, ΠΩΣ, ΠΟΤΕ ΚΑΙ ΓΙΑΤΙ;

Για την ακρίβεια, νέο κάστρο, αφού πλέον στο Heroes 3 δεν υπάρχουν ονόματα για τις φυλές παρά μόνο για τα κάστρα που τις φιλοξενούν. Υποδεχτείτε, λοιπόν, το φοβερό και τρομερό... Conflux. Ξέρω, το όνομα θυμίζει γνωστό πακέτο δημητριακών για πρωινό (διαφήμιση δεν θα κάνουμε τσάμπα, ΟΚ;) αλλά τι να κάνουμε, τα παράπονά σας στη New World Computing. Η νέα φυλή, λοιπόν, αποτελείται από μαγευτικά πλάσματα, εναρμονισμένα με τη φύση και κυρίως με τα στοιχεία που την αντιπροσωπεύουν: το νερό, τη φωτιά, τον αέρα και τη γη. Οι εμπειρότεροι στα Heroes ήδη καταλάβατε ότι πρόκειται για τα Elementals, τα πλάσματα που τόσο καιρό συναντούσαμε διάσπαρτα στον κόσμο των HOMM. Ηρθε, λοιπόν, η ώρα για να τα επιστρατεύσετε από το κάστρο τους, παρέα με ένα πέμπτο πανίσχυρο Elemental, το Psychic (και το upgrade του σε magic). Και όχι μόνο αυτά. Στο Armageddon's Blade θα (ξανά)συναντήσετε τα Sprites (άκου τη δίψα σου), που -ως γνωστόν- είχαν τιμήσει με την παρουσία τους το Heroes 2, καθώς και τους φοβερούς και τρομερούς Φοίνικες, στους οποίους -διορθώνοντας την παράλειψη από το Heroes 2- η New World Computing έδωσε επιτέλους την ιδιότητα η οποία τους χαρακτηρίζει: την αναγέννηση! Αν έχουν σκοτωθεί όλοι οι Φοίνικες, υπάρχει πιθανότητα να αναγεννηθεί ένα ποσοστό από αυτούς. Αν, δε, προστεθεί το γεγονός ότι αποτελούν πλέον το πιο γρήγορο unit του παιχνιδιού (όπως και στο Heroes 2) και παράλληλα "παράγονται" 4 κάθε εβδομάδα και όχι 2 όπως τα υπόλοιπα level 7 creatures, τότε καταλαβαίνετε ότι έχουμε να κάνουμε με μια δύναμη που άνετα μπορεί να δει στα μάτια τα υπόλοιπα level 7 creatures του παιχνιδιού.



Στη νέα πόλη μπορείτε να χτίσετε και Artifact Merchants.

Οσο για το Conflux αυτό καθ' εαυτό, πρόκειται για ένα κάστρο αφιερωμένο κυρίως στη μαγεία. Τα πλάσματά του δεν είναι ιδιαίτερα ισχυρά, αλλά ο συνδυασμός τους με κάποιον ήρωα-"κτήνος στη μαγεία" τα καθιστά ιδιαίτερα ανταγωνιστικά. Προσωπικά, βέβαια, θεωρώ ότι δεν με εκφράζει στο ελάχιστο, όντας fun της κτηνώδους δύναμης των Fortress και Stronghold (κανένα έλεος για τους αδύναμους!) και του τρόμου της Necropolis, αλλά ομολογώ πως το Conflux εκπέμπει μια ιδιαίτερη μαγεία. Τι ιδιαίτερη δηλαδή, στην πράξη εκφράζει κάθε μορφή μαγείας που υπάρχει στον κόσμο του Heroes 3! Με την κατασκευή του Magic University ο παίκτης, πληρώνοντας το ανάλογο χρηματικό αντίτιμο, έχει τη δυνατότητα να επιλέξει ως skill κάποια από ή όλες τις Earth, Water, Air και Fire Magic!!! Πρόκειται για μία πολύ έξυπνη προσθήκη, που αποδεικνύει για άλλη μία φορά τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των υπευθύνων της σειράς HOMM.


Καλά, αυτός ο χάρτης υπήρχε και στο Heroes 3, αλλά δείτε λίγο τον minimap. Τι σας θυμίζει είπατε;

Αναφορικά με τους ήρωες του Conflux, τέλος, θα συναντήσετε τους Elementalists (Magic) και Planeswalkers (Might). Καθένας από αυτούς τους περίεργους τύπους διαθέτει -όπως αναμενόταν- τα δικά του specialties. Βέβαια, άποψή μου είναι ότι, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων, ο ήρωας με τον οποίο θα ξεκινήσετε (αναφέρομαι στους single και multiplayer χάρτες) πρέπει πάντα να διαθέτει ως specialty το +350 gold, προκειμένου να σας δώσει την απαραίτητη χρηματική ώθηση για να κάνετε μια δυνατή αρχή. Ο συνολικός, δε, αριθμός των νέων ηρώων του Conflux ανέρχεται στους 16, ο οποίος, αν συνδυαστεί με το ήδη τεράστιο νούμερο των προϋπαρχόντων, δίνει μία τεράστια ποικιλία, όπως άλλωστε αρμόζει σε ένα τόσο προσεγμένο παιχνίδι. Σημειώστε ότι στο campaign θα συναντήσετε ορισμένους μοναδικούς ήρωες (μάλιστα μπορούν να συμμετάσχουν και σε κάποια άλλη single πίστα μέσω editor, όπως με πληροφόρησε ο αδελφός μου, γνωστός "ψάχτης" των editors από κάθε Heroes), οι οποίοι θα σας καταπλήξουν με τις ιδιότητές τους. Περισσότερα όμως καλύτερα να ανακαλύψετε μόνοι σας.

ΝΕΑ CREATURES; ΜΑ ΚΑΤΙ ΜΟΥ ΘΥΜΙΖΟΥΝ

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αργά ή γρήγορα, θα παρατηρήσετε ότι στους χάρτες του κυκλοφορούν διάφορα πλασματάκια που αντικρίζετε για πρώτη φορά: Mummies, Peasants, Halflings, μικροί και μεγάλοι Καφούροι κ.λπ. Με περισσότερη σκέψη θα αντιληφθείτε ότι όλα αυτά τα ονόματα είχαν εμφανιστεί σε προηγούμενα Heroes, κυρίως στο δεύτερο μέρος της σειράς. Οσοι λοιπόν είχατε ασχοληθεί με το συγκεκριμένο τίτλο, δύσκολα θα σας ξενίσουν τα ανωτέρω ονόματα. Το μόνο ίσως που θα σας κάνει εντύπωση είναι η διαφορετική εμφάνισή τους, με γραφικά που ακολουθούν το όλο πνεύμα του Heroes 3.

Σε καμία περίπτωση, όμως, τα ήδη γνωστά μας πλάσματα δεν αποτελούν

ΠΕΡΠΑΤΩ ΕΙΣ ΤΟ ΔΑΣΟΣ...



Μια ανέμελη μικρή παρέα από πρασινόδερμους περιπολεί ένα μικρό ξέφωτο. Δεν ξέρουν γιατί, αλλά έχουν την εντύπωση ότι πολλά ζευγάρια ματιών είναι καρφωμένα πάνω τους...



Και έχουν δίκιο. Οι άγρυπνοι φύλακες του δάσους έχουν ήδη δώσει το σύνθημα...



...για επίθεση. Ενα βέλος που καρφώνεται στο άτυχο αυτό πράσινο σώμα κάνει την αρχή.



Απελπισμένος ο αρχηγός της περιπόλου νιώθει ότι το δάσος έχει κυριολεκτικά ζωντανέψει. Αιφνιδιασμένος κίνηση στην πλάτη του γυρίζει να δει τι γίνεται και...



...ένα μακρουλό πρόσωπο, με μυτερά αυτιά και σχεδόν λευκό δέρμα είναι το τελευταίο πράγμα που βλέπει. Και για όσους γνωρίζουν, στον κόσμο των Gobblins αυτό το "πράγμα" σημαίνει θάνατο...

τις μοναδικές (εκτός κάστρων) εισόδους. Θα συναντήσετε άφθονα νέα, πρωτοεμφανιζόμενα πλάσματα, ορισμένα εκ των οποίων είναι πανίσχυρα! Πρόκειται για νέες κατηγορίες δράκων όπως οι Faerie, Crystal και Rust, με αποκορύφωμά τους φοβερούς και τρομερούς Azure Dragons. Τα εν λόγω άκακα, τρισχαριτωμένα ζωάκια διαθέτουν απίστευτα χαρακτηριστικά. Πρώτα από όλα έχουν -κρατηθείτε- 1.000 hit points, τη στιγμή που τα πολύ σκληρά level 7 creatures των κάστρων δεν ξεπερνούν τα 300. Επίσης, προκαλούν τεράστιο damage, ενώ διαθέτουν και μία special δυνατότητα, η οποία, αν πετύχει (οι περισσότερες special δυνατότητες των units εμφανίζονται με πιθανότητες), κάνει τους αντιπάλους τους να παγώνουν από το φόβο τους, μη μπορώντας να κάνουν τίποτα! Εντύπωση εξάλλου προκαλούν οι επίσης rookies Sharpshooters, οι οποίοι είναι ακριβώς αυτό που υποδηλώνει το όνομά τους: άριστοι σκοπευτές. Πιο συγκεκριμένα, το penalty που ισχύει σε όλα τα ranged attacks των αντίστοιχων units δεν ισχύει για αυτούς τους κυρίους! Είπαμε, Sharpshooters είναι αυτοί.



Όλα τα creatures του Conflux σε upgraded μορφή.

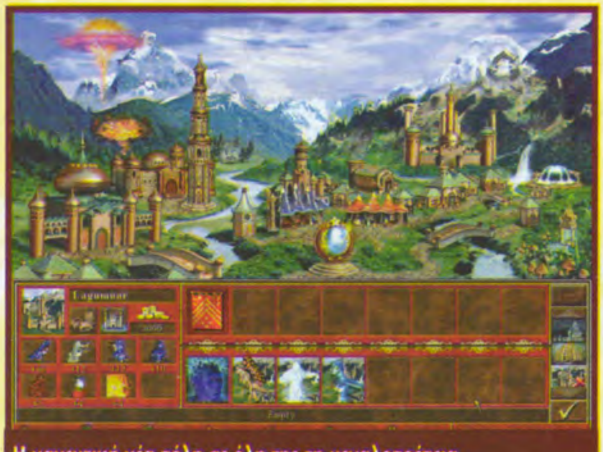
RANDOM & ALLIED ΧΑΡΤΕΣ

Η περισσότερο εντυπωσιακή, κατά την άποψή μου, προσθήκη που προσφέρει το Armageddon's Blade είναι οι random χάρτες. Μπορείτε να επιλέξετε να ξεκινήσετε κάποιον random χάρτη, εφόσον δηλώσετε κάποιες απλές παραμέτρους όπως ο αριθμός των παικτών, το μέγεθος του χάρτη, το ποσοστό της θάλασσας σε αυτόν, το αν θα υπάρχουν ή όχι Dungeons και το πόσο... αφιλόξενα θέλετε να είναι τα creatures που θα συναντάτε. Ειλικρινά ποτέ δεν περίμενα ότι ένα παιχνίδι όπως το Heroes 3 θα αποκτούσε γεννήτρια random χαρτών και μπορώ να γράψω ότι η συγκεκριμένη προσθήκη αποτελεί την ευχάριστη έκπληξη του τίτλου. Σκεφθείτε ότι, παρουσία των random χαρτών, είναι εξαιρετικά δύσκολο για κάποιον να βαρεθεί το παιχνίδι. Ακόμα και αν έχει παίξει όλα τα ήδη έτοιμα single σενάρια ή τερματίσει την campaign, πάλι θα έχει με κάτι να ασχολείται! Πάντως, η ποιότητα των εν λόγω χαρτών σε καμία περίπτωση δεν πλησιάζει την αντίστοιχη των έτοιμων, αλλά σίγουρα βρίσκεται σε ικανοποιητικό, το λιγότερο, επίπεδο. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν θα βρείτε λάθη, προγραμματιστικής (και όχι gameplay) φύσεως. Για παράδειγμα, σε έναν χάρτη ένα ορυχείο ήταν τοποθετημένο σε τέτοια θέση ώστε δεν μπορούσε να το καταλάβει κανένας hero, ενώ όταν οι αντίπαλοι είναι περισσότεροι από τρεις, τότε, από κάποιο σημείο και μετά, το turn τους αργεί εκνευριστικά. Τέλος, ένα ακόμη bug που πρόσεξα και δεν παρατηρείται μόνο στους random χάρτες είναι ότι ορισμένες -σπάνιες πάντως- φορές, καθώς παρακολουθείτε το turn κάποιου computerized παίκτη, θα δείτε έναν ήρωά του να "κολλάει" επαναλαμβάνοντας συνεχώς την ίδια κίνηση. Για παράδειγμα, εισέρχεται και εξέρχεται από το κάστρο του αδιάκοπα (μέχρι φυσικά το Alt+F4!).

Πολύ ενδιαφέροντες είναι επίσης και οι Allied χάρτες όπου, από ό,τι καταλαβαίνετε, δεν πολεμάτε μόνος σας ενάντια σε όλους, αλλά έχετε και κάποιον σύμμαχο στο πλευρό σας. Στο multiplayer αυτός ο σύμμαχος μπορεί να είναι κάποιος φίλος σας, ενώ στο single ο υπολογιστής.

ΚΑΙ Η CAMPAIGN;

Το Armageddon's Blade ακολουθεί την πολιτική που χάραξε το Price of Loyalty, το expansion του Heroes of Might and Magic 2 για όσους δεν θυμούνται. Συγκεκριμένα, όπως άλλωστε και στο Heroes 3, αντί να ακολουθηθεί μία ενιαία campaign για κάθε παράταξη (όπως στο Tiberian Sun, δηλαδή μία για τους καλούς Nod και μία για τους



Η μαγευτική νέα πόλη σε όλη της τη μεγαλοπρέπεια.

κακούς Gdi - τι σας φαίνεται παράξενο, για εμένα οι Nod είναι οι καλοί! Ζήτω ο Κέιν!!!), μπλέκει αρκετές mini campaigns, όπου οι καλοί εναλλάσσονται με τους κακούς. Στην προκειμένη περίπτωση θα συναντήσετε έξι τέτοιες campaigns, αλλά -σας προειδοποιώ- τα πράγματα δεν είναι καθόλου, μα καθόλου εύκολα. Θα έγραφα μάλιστα ότι η δυσκολία ξεκινάει από το πρώτο κιόλας σενάριο, μια και ο παίκτης σιγά σιγά αποκτά την αίσθηση ότι βρίσκεται στριμωγμένος στον τοίχο. Τέλος πάντων, ποτέ δεν ήμουν ιδιαίτερα fan των campaigns σε κάποιο HOMM, μια και σε κάθε περίπτωση προτιμούσα (όπως και οι περισσότεροι φίλοι της σειράς που γνωρίζω) τους εκπληκτικούς single χάρτες ή το hot seat multiplayer. Ετσι και εδώ, δεν πιστεύω ότι το campaign του Armageddon's Blade, παρ' ότι ιδιαίτερα προσεγμένο, είναι το καλύτερο στοιχείο του τίτλου.

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Οι υπόλοιπες προσθήκες του Armageddon's Blade δεν παρουσιάζουν κάτι που να αλλάζει δραματικά (προς το καλύτερο) το gameplay, ωστόσο είναι σίγουρα χρήσιμες. Πρώτα από όλα, δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να υπερασπίζει τα ορυχεία του, αφήνοντας creatures να τα φυλάνε. Εφόσον πάρετε το ορυχείο, με μια δεύτερη συνεχόμενη επίσκεψη του ήρωα εκεί, μπορείτε να αφήσετε κάποια από τα creatures του στρατού σας να το προσέχουν. Προσωπικά δεν χρησιμοποίησα τη συγκεκριμένη δυνατότητα ούτε μία φορά και αυτό γιατί, σε περίπτωση που κάποιος επιχειρούσε να επιτεθεί στα εκεί creatures μου, η πιθανότητα να χάσω και αυτά και το ορυχείο ήταν πολύ μεγάλη, τη στιγμή που δεν έχουν κάποιον ήρωα να τα οδηγεί. Μια δεύτερη, αρκετά σημαντική προσθήκη, είναι ότι αν οι heroes σας κατέχουν το skill artillery, μπορούν να επιλέξουν πού θα χτυπήσουν οι πύργοι του κάστρου το οποίο υπερασπίζονται σε ένα siege. Πολύ έξυπνο, ιδιαίτερα αν αναλογιστείτε τις χαζομάρες του υπολογιστή, όταν επέλεγε εντελώς ηλίθιους στόχους για να κατευθύνει τα πυρά του. Την τρίτη, τέλος, προσθήκη μάλλον δεν θα τη χρησιμοποιήσετε ποτέ: Εφόσον βρίσκεστε σε ένα adventure object του χάρτη, μπορείτε να το ξαναεπισκεφθείτε πατώντας τη space bar. Φοβερό, ε;

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Θεωρώ ότι τα σημαντικά χαρακτηριστικά του Armageddon's Blade είναι η νέα πόλη-κάστρο (καμία σχέση με την αρχαία Ελλάδα) και τα μυστήρια, αν όχι παντελώς άγνωστα για τους παλιούς των Heroes, πλάσματα που την κατοικούν. Βέβαια, θεωρώ ότι τα 7 αυτά creatures είναι ελαφρώς ασύνδετα μεταξύ τους, ενώ δεν υπάρχει "χημεία" σε ό,τι αφορά τόσο την οπτική, μια και πιστεύω ότι η θέα ενός στρατού από το Conflux δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακή, όσο και το background, ίσως γιατί από το Heroes 2 και μετά είχα συνδυάσει Φοίνικες και Sprites μαζί με Elves, Dwarves κ.λπ. Το δεύτερο όμως χαρακτηριστικό του τίτλου που ξεχωρίζει είναι οι random χάρτες. Στηριζόμενοι σε μία αρκετά καλή γεννήτρια, κυριολεκτικά boost-άρουν την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο, αφού κανένας από τους random χάρτες που θα παίξετε δεν θα είναι ίδιος με τον προηγούμενο!

Οσον αφορά στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, δεν μπορώ να γράψω ότι δεν έχουν προσεχθεί αρκετά: 6 νέες μικρές campaigns, στο πλαίσιο της campaign του παιχνιδιού, 16 νέοι Heroes συν άλλοι 11 στην campaign, 23 νέα creatures (από τις λίγες περιπτώσεις που οι αριθμοί λένε την αλήθεια). Επίσης η New World Computing, συνεχίζοντας την παράδοση που τη θέλει να εφοδιάζει κάθε HOMM τίτλο της με κάποιον map editor, μας έκανε και εδώ τη χάρη και όχι μόνο, καθώς το Armageddon's Blade σας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσετε τη δική σας campaign μέσω ειδικού campaign editor!

Το συμπέρασμα είναι ότι το Armageddon's Blade αποτελεί ένα πολύ πετυχημένο add-on, έναν τίτλο που κάθε φίλος της δημοφιλούς σειράς επιβάλλεται να αποκτήσει. Δίνει περισσότερο βάθος στον γνωστό μας φανταστικό αυτό κόσμο με τα creatures και τη νέα πόλη που παρουσιάζει, ενώ ανανεώνει το ενδιαφέρον του παίκτη με τους νέους single και random χάρτες που προσφέρει. Σε κάθε περίπτωση αποτελεί ένα άξιο μέλος της ήδη μεγάλης οικογένειας των Heroes of Might and Magic.

PC

ARMAGEDDON'S BLADE

Το εν λόγω ξίφος διεκδικεί άνετα τον τίτλο του κορυφαίου artifact σε όλα τα Heroes of Might and Magic (μάλλον τη δεύτερη θέση μετά το Grail). Διαβάστε λοιπόν τις ιδιότητές του: +3 στα Attack, Defense Skill και Power και +6 στο Knowledge! Ακόμα (ναι, έχει και άλλα), σας δίνει το spell Armageddon ως expert και κάνει τα creatures του ήρωα που το κρατάει άτρωτα στις συνέπειες του καταστροφικού αυτού spell!!! Ακουσα κάτι ή είναι ιδέα μου;



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΝΕΑ UNITS	90
ΝΕΟΙ ΧΑΡΤΕΣ	90
ΥΠΟΛΟΙΠΑ	85
ΑΝΤΟΧΗ	90

85



Πολύ πετυχημένο add-on, με αφθονία νέων πλασμάτων, χαρτών και ηρώων. Θα ανανεώσει το τυχόν φθαρμένο ενδιαφέρον σας για το Heroes 3.

NBA LIVE 2000

ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 4MB SVGA, mouse, Windows 95/98

Η σειρά παιχνιδιών NBA Live αποτελεί σίγουρα το... δίδυμο αδελφάκι του FIFA, αφού κυκλοφορούν σχεδόν ταυτόχρονα κάθε χρόνο, ενώ και οι δύο τίτλοι εδώ και χρόνια αποτελούν το Νο 1 στο χώρο τους. Φέτος, βέβαια, ο ανταγωνισμός στον τομέα των basketball games είναι ιδιαίτερα αυξημένος, καθώς νέοι τίτλοι εμφανίστηκαν αποφασισμένοι να κερδίσουν τα σκήπτρα - Microsoft NBA Inside Drive 2000 και Fox NBA Basketball 2000. Για να δούμε, λοιπόν, το NBA Live 2000 διατηρεί την παράδοση που το θέλει να είναι κορυφαίο στο είδος του ή ο θρόνος που απολάμβανε απέκτησε νέο διάδοχο;

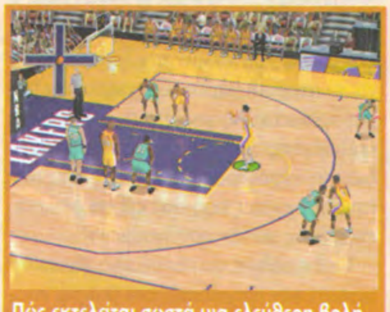
του Ηλία "Eddie" Καφούρου
Kafouros@compupress.gr

Ξεκινώντας το NBA Live 2000 θα πρέπει να ορίσετε το επίπεδο της λεπτομέρειας των γραφικών ανάλογα με το σύστημα που διαθέτετε, το επίπεδο δυσκολίας (rookie, starter, superstar και all-star), το είδος του παιχνιδιού (arcade ή simulation), την κάμερα λήψης (υπάρχουν επτά διαθέσιμες) και το zoom level. Ακόμη μπορείτε να αλλάξετε κατά πώς επιθυμείτε τα rosters των ομάδων, προσθέτοντας ακόμη και παίκτες-θρύλους όπως ο Wilt Chamberlain, ο Jerry West και ο Larry Bird. Δυστυχώς δεν μπορείτε να πάρετε τον Michael Jordan (πάντως διαβάστε το άρθρο προσεκτικά και πού ξέρετε...). Παίκτες-θρύλους έγραψα; Φυσικά, αφού το παιχνίδι εκτός των άλλων περιλαμβάνει και...

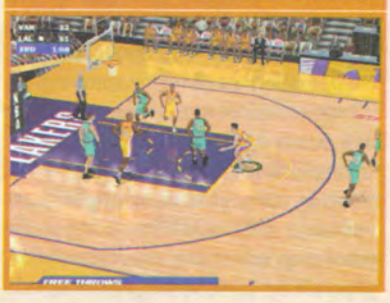
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

...ALL STAR ΟΜΑΔΕΣ

Το NBA Live 2000 περιέχει και τις All Star (νομίζω πως "All Time" είναι το σωστό) ομάδες από τις δεκαετίες '50, '60, '70, '80 και '90, στις οποίες εμφανίζονται παίκτες που σημάδεψαν με τη δράση τους την πορεία των ομάδων αυτών. Τις τελευταίες μπορείτε να τις επιλέξετε για ένα φιλικό παιχνίδι, ενώ, όπως προανέφερα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους παίκτες τους και στις σημερινές ομάδες.



Πώς εκτελείται σωστά μια ελεύθερη βολή.



Μια από τις καινοτομίες του παιχνιδιού είναι και η ύπαρξη -πλέον- του καλύτερου μπασκετμπολίστα της τελευταίας δεκαετίας Michael Jordan. Βέβαια, δεν θα τον συναντήσετε σε καμία ομάδα, αφού -ως γνωστόν- έχει αποσυρθεί οριστικά (;) από την ενεργό δράση. Ωστόσο, μπορείτε κάλλιστα να τον ελέγξετε ή να τον βρείτε ως αντίπαλο σε ένα All Star παιχνίδι ή σε έναν αγώνα "ένας εναντίον ενός" (στη συνέχεια θα διαβάσετε και κάτι άλλο σχετικά με αυτόν...).

Φυσικά, ο τίτλος συνοδεύεται από άφθονη ραπ μουσική, σήμα κατατεθέν άλλωστε του NBA αλλά και της Αμερικής. Αν όμως προτιμάτε τη ροκ μουσική, στο δεύτερο CD-ROM του τεύχους 113 θα βρείτε κάτι που σας ενδιαφέρει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κατά τη γνώμη μου τα καλύτερα που έχω δει, οι δε κινήσεις των παικτών απολύτως φυσικές. Βέβαια, η λεπτομέρεια στα γραφικά εξαρτάται από το σύστημα που διαθέτετε και το επίπεδο ανάλυσης που



Δείγματα από τις κάμερες του παιχνιδιού.



έχετε δώσει σε κάθε τομέα. Για να έχετε τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα θα πρέπει δυστυχώς να διαθέτετε TNT2 Ultra ή Voodoo 3. Οχι ότι και με άλλη κάρτα δεν θα μείνετε ευχαριστημένοι, αλλά ίσως τύχει να χάσετε μερικά frames. Δοκίμασα τον τίτλο με μία Viper 550 και το διαπίστωσα, ενώ και με μία TNT 2 (όχι Ultra) είχα -αν και σε μικρότερο βαθμό- το ίδιο πρόβλημα. Οι κινήσεις κάθε παίκτη είναι απόλυτα συμβατές με τη θέση στην οποία παίζει, τη σωματική διάπλασή του και την τεχνική κατάρτιση που τον διακρίνει στην πραγματικότητα. Ξεχάστε τα καρφώματα από έναν "τυχαίο" play-maker μπροστά σε έναν θηριώδη center ή τα κοψίματα ενός μικρόσωμου παίκτη σε έναν ογκοδέστερο. Το πιθανότερο σε αυτή την περίπτωση είναι να εκτοξευθεί ο "μικρός" που είχε... την έμπνευση μερικά μέτρα πιο κάτω και επιπλέον να χρεωθεί με φάουλ. Οσον αφορά στους θεατές, αυτοί είναι αποτέλεσμα video capturing, αφού από μέση απόσταση δείχνουν σαν αληθινοί - τουλάχιστον αυτοί που βλέπετε στην ευθεία, καθώς όσοι κάθονται πίσω από τις μπασκέτες... ή τους πάτησε οδοστρωτήρας ή έχουν να φάνε πολύ καιρό! Ωστόσο και οι υπόλοιποι "χάνουν" πολύ όταν τους δείτε σε κοντινό πλάνο (replay ή ελεύθερη βολή). Η ίδια και χειρότερη κατάσταση επικρατεί στον πάγκο των εκφωνητών, αφού μοιάζουν χάρτινοι. Ο δε πάγκος των αναπληρωματικών είναι μεν καλοσχεδιασμένος, αλλά παραμένει ακίνητος. Τέλος, η κίνηση των θεατών είναι επαναλαμβανόμενη - αν τους παρατηρήσετε, θα εντοπίσετε ένα πολύ μικρό κενό κατά την ανανέωση της ύλης. Μερικοί ίσως σκεφτείτε ότι πρόκειται για λεπτομέρειες, ωστόσο πιστεύω πως θα συμφωνήσετε μαζί μου ότι οι λεπτομέρειες συμβάλλουν στη βελτίωση του τελικού αποτελέσματος. Αν κάτι εντυπωσιάζει, αυτό είναι η λεπτομέρεια στα πρόσωπα των παικτών - ειδικά στα κοντινά πλάνα νομίζεις πως τους βλέπεις στην τηλεόραση. Πέραν τούτου, θα σας ενθουσιάσει η δυνατότητα που σας παρέχεται να φτιάξετε τους δικούς σας παίκτες εισάγοντας το πρόσωπο που επιθυμείτε. Τέλος, άκρως ρεαλιστικές είναι οι αντιδράσεις των παικτών στην επιτυχία μίας δύσκολης προσπάθειας ή σε κάποιο... φαλτσοσφύριγμα των διαιτητών. Συμβαίνει, βέβαια, οι πανηγυρισμοί να είναι ολίγον... άκαιροι, καθώς εκδηλώνονται ενώ το παιχνίδι έχει ξαναμπεί στην κανονική ροή του!

Οσον αφορά στον τομέα του ήχου, θα μείνετε απολύτως ικανοποιημένοι, αφού θα βρείτε ό,τι ακριβώς υπάρχει σε μία πραγματική μετάδοση αγώνα: εντυπωσιακή παρουσίαση των ομάδων, αναγγελία από τον εκφωνητή του γηπέδου της ομάδας και των παικτών της αρχικής πεντάδας, αναλυτικό σχολιασμό του αγώνα με εύστοχα σχόλια για κάθε φάση και εντυπωσιακά ηχητικά εφέ προερχόμενα τόσο από τα μεγάφωνα του σταδίου όσο και από το κοινό. Ομολογουμένως άψογη δουλειά από τους προγραμματιστές της ΕΑ.

Ως προς το ρεαλισμό, τέλος, τα πράγματα και εδώ είναι άκρως ικανοποιητικά, πέρα από τις κινήσεις των παικτών. Για παράδειγμα, όταν η αντίπαλη ομάδα διαθέτει 1-2 πολύ καλούς παίκτες, το βάρος των επιθέσεων πέφτει κυρίως σε αυτούς και έτσι πολύ δύσκολα θα δείτε έναν μέτριο έως άσημο παίκτη να είναι ασταμάτητος (εμένα πάντως δεν μου έχει τύχει κάτι τέτοιο έως τώρα). Επίσης η αμυντική τακτική του αντιπάλου σας στηρίζεται στον τρόπο με τον οποίο θα εξουδετερώσει τα ατού σας. Από την άλλη, όταν δει πως τα πράγματα αρχίζουν να σκουραίνουν, θα αυξήσει την πίεσή του και θα παίξει πιο σκληρή άμυνα. Με δυο λόγια, παρατηρείται ένα υψηλό επίπεδο AI του αντιπάλου, κυρίως στα υψηλότερα επίπεδα δυσκολίας.



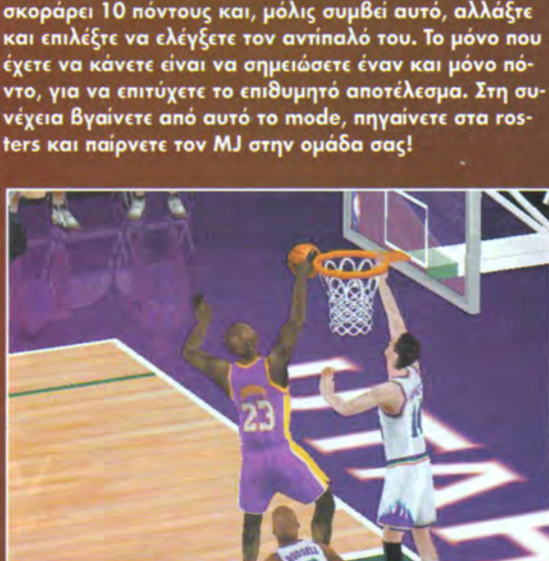
Γνωστός "strateg-άς", συντάκτης του περιοδικού (χωρίς έφεση στις υψηλές βαθμολογίες), μετά την πρόσφατη επέμβαση καλλωπισμού του.



Ο φίλτατος συντάκτης Σωτήρης στην αγαπημένη του κίνηση (...όταν κοιμάται μπρούμυτα, γιατί όταν είναι ξύπνιος το άλμα του δεν ξεπερνά τους δέκα πόντους).

ΒΑΛΤΕ ΕΝΑΝ... JORDAN ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ!

Στο προηγούμενο τεύχος και στη στήλη "Hints'n'tips" θα είχατε διαβάσει πως, αν κερδίσετε τον Michael Jordan σε έναν αγώνα "1 on 1" και στο υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας, θα μπορούσατε να τον επιλέξετε για την ομάδα σας. Επειδή όμως κάτι τέτοιο μόνο εύκολο δεν είναι, ιδού ένα απλό κόλπο: Ξεκινήστε τον αγώνα, ορίστε τη νίκη στους 11 πόντους και επιλέξτε να χειρίζεστε τον Michael. Αφήστε τον αντιπαλό σας να σκοράρει 10 πόντους και, μόλις συμβεί αυτό, αλλάξτε και επιλέξτε να ελέγξετε τον αντιπαλό του. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να σημειώσετε έναν και μόνο πόντο, για να επιτύχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Στη συνέχεια βγαίνετε από αυτό το mode, πηγαίνετε στα rosters και παίρνετε τον MJ στην ομάδα σας!



Ιδού για του λόγου το αληθές!



Χμ, ελπίζω να φοράει Rexona!

GAMEPLAY - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Ας περάσουμε στο πιο σημαντικό - κατά τη γνώμη μου πάντα- τομέα ενός παιχνιδιού, το gameplay. Σε αυτόν τον τομέα το NBA Live 2000 παίρνει άριστα, καθώς έχετε την ευχέρεια να

ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΓΙΑ ΤΟ FIFA 2000

Αν και άσχετο με το θέμα μας, θεώρησα σωστό να διορθώσω εδώ ένα λάθος που είχα κάνει στο review του εν λόγω παιχνιδιού και πιο συγκεκριμένα στο θέμα των μεταγραφών: Μπορείτε να πάρετε όποιον παίκτη θέλετε (αν το επιτρέπουν τα οικονομικά σας βέβαια) από οποιαδήποτε ομάδα, αρκεί να πατήσετε τα βελάκια που βρίσκονται δεξιά και αριστερά από το όνομα κάθε ομάδας, τα οποία και ανεβοκατεβάζουν τη λίστα των παικτών της.

πραγματοποιήσετε οποιαδήποτε κίνηση επιθυμείτε, χωρίς περιορισμούς. Οι κινήσεις που μπορείτε να κάνετε αναλυτικά είναι οι εξής: επιτάχυνση (turbo), επιλογή τακτικής μέσα στον αγώνα (playcalling), shoot, pass, pivot, direct shoot, προσποίηση (fake), ντρίπλα με πέρασμα κάτω από τα πόδια (crossover) στην επίθεση και στην άμυνα κλέψιμο (steal), άλμα (jump), αλλαγή ελεγχόμενου παίκτη (switch), άμυνα με τα χέρια (hand check), αυτόματος έλεγχος του τελευταίου στη ρακέτα παίκτη (last man back) και κατά πρόσωπον άμυνα (face up). Τα πλήκτρα που επιτελούν τις παραπάνω κινήσεις ρυθμίζονται κατά βούληση, με άλλες λέξεις κατά πώς σας βολεύει. Καλό θα ήταν πάντως να επιλέξετε κοινά πλήκτρα για τα shoot/jump και pass/steal, ενώ δεν θα χάσετε με το να έχετε εύκαιρα και τα playcalling, turbo και hand check. Το τελευταίο μάλιστα μπορεί να αποδειχθεί πολύτιμο εργαλείο αν του γίνει σωστή χρήση, καθώς σας επιτρέπει να κλέψετε αρκετές φορές την μπάλα - να είστε προσεκτικοί όμως, γιατί κάλλιστα μπορεί να φορτωθείτε με αρκετά φάουλ. Στη φωτογραφία που ακολουθεί βλέπετε ένα προτεινόμενο control setup, ιδιαίτερα εύχρηστο για όσους ασχολούνται με το FIFA 2000:



Το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού δεν είναι και τόσο υψηλό, έτσι με λίγη εξάσκηση σύντομα θα κερδίζετε άνετα τους αντιπάλους σας. Το δε σύστημα των ελεύθερων βολών έχει παραμείνει ίδιο με αυτό των προηγούμενων παιχνιδιών, δηλαδή υπάρχει ο κλασικός -πλέον- "σταυρός".



Φυσικά δεν λείπουν και οι μαζορέτες.



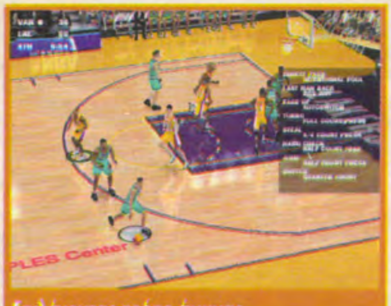
Επιλέγοντας επιθετική τακτική.

Ακόμη μπορείτε να επιλέξετε την αμυντική ή επιθετική τακτική που θα ακολουθήσετε πατώντας το πλήκτρο που αντιστοιχεί στο Playcalling και εν συνεχεία εκείνο που αντιστοιχεί στην τακτική που θέλετε. Επειδή πάντως αυτό πρέπει να γίνει σε σύντομο χρονικό διάστημα, καλό θα ήταν να σημειώσετε ποια πλήκτρα αντιστοιχούν σε τι και να τα έχετε εύκαιρα. Σε αυτή τη σελίδα θα βρείτε και δύο φωτογραφίες με τις εν λόγω τακτικές. Επίσης πολύ χρήσιμη κίνηση είναι η προσποίηση στο σουτ, η οποία επιτυγχάνεται πατώντας μία φορά και αφήνοντας απότομα το πλήκτρο του σουτ. Αυτό μπορεί να σας απελευθερώσει από το ασφυκτικό πρέσινγκ του αντιπάλου σας, ώστε να σουτάρετε ανενόχλητοι για καλάθι. Επιπλέον να θυμάστε πως πολλές φορές η καλή κυκλοφορία της μπάλας βοηθά να βρείτε ξεμαρκάριστο παίκτη.

GAME MODES

Ας δούμε τι υπάρχει στον τομέα των επιλογών παιχνιδιού, δηλαδή στα Game modes.

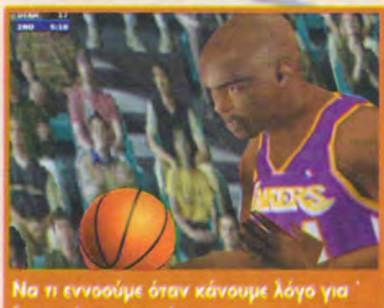
- **Exhibition:** Επιλέγετε δύο ομάδες και παίζετε ένα φιλικό παιχνίδι.
- **Season:** Παίρνετε μία ομάδα και προσπαθείτε να κατακτήσετε το πρωτάθλημα.
- **Playoff:** Παίζετε απευθείας στη φάση των playoff.
- **Franchise:** Το πιο ενδιαφέρον mode, καθώς εδώ παίζετε μέχρι και 25 συνεχόμενες αγωνιστικές σαιζόν.
- **3 Points Shootout:** Επιλέγετε τους



Επιλέγοντας τρόπο άμυνας.



Ο Wilt Chamberlain κάνει την είσοδό του υπό το φως των προβολέων.



Να τι εννοούμε όταν κάνουμε λόγο για λεπτομέρεια προσώπων.

παίκτες που θέλετε και παίρνετε μέρος σε έναν διαγωνισμό τρίποντων.

- **Practise:** Εξασκηθείτε σε ό,τι θέλετε.
- **Michael Jordan in 1 on 1:** Δείξτε τις ικανότητές σας σε αγώνα "ένας εναντίον ενός".
- **Multiplayer:** Παιχνίδι πολλαπλών παικτών.

Τα κυριότερα modes που χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής είναι το Franchise και 1 on 1, γι' αυτό και θα τα αναλύσουμε στη συνέχεια.



Εισάγοντας πρόσωπο της επιλογής μας.

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΣΑΙΖΟΝ (FRANCHISE)

Οπως έγραψα ήδη, πρόκειται για ένα από τα πιο ενδιαφέροντα σημεία του παιχνιδιού, καθώς σας δίνεται η δυνατότητα να πάρετε τα ηνία μίας από τις ομάδες του NBA και να προσπαθήσετε να την ανεβάσετε στην κορυφή του κόσμου. Φυσικά, για μια πλήρως ρεαλιστική αγωνιστική περίοδο θα πρέπει να έχετε ορίσει το είδος τους παιχνιδιού σε simulation και να έχετε ενεργούς τους περιορισμούς στην ανταλλαγή παικτών (ευρέως γνωστό ως salary-cap). Οπως θα ξέρετε, οι ομάδες στο NBA συνηθίζουν να ανταλλάσσουν τους παίκτες τους, με την προϋπόθεση πως οι αποδοχές τους δεν θα ξεπερνούν ένα συγκεκριμένο όριο που ισχύει για κάθε ομάδα. Ξεχάστε, λοιπόν, τις εποχές που ανταλλάσσατε ό,τι άχρηστο "υλικό" είχατε με παικταράδες. Ο μέγιστος αριθμός των συνεχόμενων αγωνιστικών σαιζόν που μπορείτε να παίξετε είναι 25, ενώ μετά το πέρας αυτών θα λάβετε μία referance card όπου θα αναγράφονται οι επιδόσεις σας. Ακόμη, αν θέλετε, μπορείτε να επιλέξετε να ξεκινήσετε με επιλογή για draft pick, όπου καλείστε να φτιάξετε την ομάδα σας από την αρχή, διαλέγοντας με τη σειρά σας τους παίκτες που επιθυμείτε. Στο σημείο αυτό καλό θα ήταν να περιμένετε να πάρετε καλή θέση στον κατάλογο επιλογής (reorder), αλλιώς θα αναγκαστείτε να πάρετε ό,τι περισσέψει. Τέλος, πριν από το ξεκίνημα της σαιζόν θα πρέπει να ορίσετε τον αριθμό των αγώνων της κανονικής περιόδου, τη σειρά των play-off και τη διάρκεια των αγωνιστικών περιόδων (πιστεύω πως 6-8 λεπτά ανά περίοδο είναι καλά).


Δυστυχώς δεν πρόκειται για τα γραφικά του παιχνιδιού αλλά για μια σκηνή από το εισαγωγικό βίντεο.

ΕΝΑΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΕΝΟΣ

Μία καινοτομία, η οποία δεν είναι τίποτε άλλο από το γνωστό σε όλους μας "μονό". Μπορείτε να παίξετε είτε μέρα είτε νύχτα και να επιλέξετε όποιον παίκτη θέλετε, από το 1950 μέχρι σήμερα. Μπορείτε λοιπόν να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας απέναντι σε οποιονδήποτε άσο επιθυμείτε. Αυτό που με εξέπληξε είναι ο ήχος, αφού δίνει την εντύπωση πως βρίσκεστε στην πραγματικότητα σε ένα τέτοιο περιβάλλον (θα ακούσετε τους ήχους των αυτοκινήτων που περνούν, σειρήνες περιπολικών, τριζόνια τη νύχτα (!) και φυσικά τις φωνές των παικτών να λένε ατάκες όπως "no way", "yeah" και "my ball". Πέραν τούτου μέσω του συγκεκριμένου mode μπορείτε να "ξεκλειδώσετε" το MJ και να τον πάρετε στην ομάδα σας (δείτε πώς στο σχετικό ένθετο).


Αερομαχίες μεταξύ Jordan και Chamberlain.



ΤΟ NBA LIVE 2000 ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Φυσικά και υπάρχει σελίδα του παιχνιδιού στο Δίκτυο, όπου μπορείτε να βρείτε πολλά "καλούδια" για το αγαπημένο σας παιχνίδι, όπως νέες εμφανίσεις ομάδων, επίσημα updates και αρκετές εκπλήξεις. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επισκεφθούν την ηλεκτρονική διεύθυνση www.nba-live.com.



MULTIPLAYER

Φυσικά, το NBA Live 2000 δεν θα μπορούσε να μην περιλαμβάνει παιχνίδι για πολλαπλούς παίκτες, στο οποίο μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και οκτώ άτομα. Οι επιλογές σύνδεσης είναι οι εξής: μέσω modem, μέσω τοπικού δικτύου (network), απευθείας ρύθμιση σε συγκεκριμένη διεύθυνση στο Internet (direct Internet setup) και φυσικά διοργάνωση αγώνων μέσω αυτού.

ΓΕΝΙΚΑ

Το NBA Live 2000 είναι μακράν το καλύτερο παιχνίδι του είδους του και θα διαφωνήσω με τον αγαπητό συνάδελφο Γ. Καλοσκάμπη που θεωρεί το Inside Drive 2000 ως τέτοιο, καθώς έχοντας παίξει και τα δύο θεωρώ το παρόν πληρέστερο και γενικώς... καλύτερο. Τα δε game modes που περιέχει αυξάνουν σημαντικά την αντοχή του στο χρόνο. Η τελική βαθμολογία του είναι τόσο υψηλή, διότι απλώς και μόνο το Inside Drive 2000 πήρε 91%, οπότε ένα καλύτερο παιχνίδι θα πρέπει να έχει και υψηλότερη αξιολόγηση.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	90

92



Παρά τον ανταγωνισμό, παραμένει το κορυφαίο στο είδος του.

PHARAOH

Οταν, σχεδόν έναν χρόνο πριν, παρουσίαζα το review του τότε πολυαναμενόμενου Caesar 3, είχα σταθεί κυρίως σε δύο σημεία, ένα θετικό και ένα αρνητικό. Το θετικό ήταν, φυσικά, η λεπτομέρεια που το χαρακτήριζε. Πράγματι, η ομάδα των προγραμματιστών της Sierra είχε κάνει απίστευτη δουλειά, παρουσιάζοντας κυριολεκτικά μια μικρογραφία της Ρώμης. Το αρνητικό ήταν πως για να προχωρήσει κάποιος το παιχνίδι έπρεπε να υποστεί αρκετούς ανόητους συμβιβασμούς μεταξύ της λογικής του και της λογικής που το χαρακτήριζε. Το Pharaoh, λοιπόν, καλείται να κερδίσει τον τίτλο που για πολλούς έπρεπε να είχε αποδοθεί στο Caesar 3, αυτόν του κορυφαίου progressive strategy. Βέβαια, για να γίνει κάτι τέτοιο, απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχουν διατηρηθεί όλα τα θετικά -και είναι πολλά, πιστέψτε με- στοιχεία που παρουσίασε το Caesar 3 και παράλληλα να έχουν εξαλειφθεί ή τουλάχιστον αμβλυνθεί τα αρνητικά.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1, 360MB στον σκληρό, 100MB swap file, 4x CD-ROM, video κάρτα 640x480 σε 16bit (high color) βάθος χρώματος

του Σωτήρη Μπέλλου

Για όσους δεν έχουν παίξει το Caesar 3 ή δεν έχουν διαβάσει το σχετικό review του PCM, αναφέρω ότι επρόκειτο για ένα progressive strategy διαχείρισης πόλεως, την οποία φτιάχνατε από το μηδέν. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και στο Pharaoh, μια και το παιχνίδι θυμίζει τροποποίηση του Caesar 3 και απόδοσή του σε ένα αρχαίο αιγυπτιακό κλίμα, παρά ένα νέο, διαφορετικό παιχνίδι. Θα έγραφα, μάλιστα, ότι πρόκειται για ακριβώς το ίδιο παιχνίδι, σε σημείο που, αν το έβλεπα για πρώτη φορά χωρίς να έχω σχετικές πληροφορίες, θα το θεωρούσα add on παρά ανεξάρτητο τίτλο! Σε καμία περίπτωση το παιχνίδι δεν ξεφεύγει από το ύφος που καθιέρωσε η Sierra στην πασίγνωστη αυτή σειρά, αλλά παρουσιάζει σημαντικές βελτιώσεις στο ήδη πετυχημένο Caesar 3.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΖΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ!

Με το φιλόδοξο αυτό σύνθημα σας υποδέχεται το ογκώδες και λεπτομερές manual, όπως μας έχει συνηθίσει από τα Caesar η Sierra. Στο παιχνίδι υποδύεστε τον κυβερνήτη πόλεων (μία σε κάθε σενάριο) που καλείται να γίνει ένας πραγματικός ηγέτης, ένας βασιλιάς του Νείλου. Με άλλες λέξεις, το βάρος της ανέγερσης του αιγυπτιακού πολιτισμού πέφτει στις πλάτες σας. Αναλαμβάνετε να οδηγήσετε τον πολιτισμό σας στη δόξα μέσα από πέντε ιστορικές περιόδους: την "Predynastic", την "Archaic", την "The Old Kingdom", την "The Middle Kingdom" και την "The New Kingdom". Καθεμία από αυτές αποτελείται από συγκεκριμένες αποστολές-σενάρια, ενώ ο βαθμός δυσκολίας, όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο, αυξάνεται προοδευτικά. Τα ευχάριστα όμως φαίνονται από την αρχή κιόλας. Το Pharaoh σε καμία περίπτωση δεν παρουσιάζει τη συχνά τρομερή δυσκολία του Caesar 3, ενώ επιτρέπει στον παίκτη πριν από κάθε σενάριο να διαλέξει τη δυσκολία που επιθυμεί, παρουσία ενός επιπέδου "Very easy" που αν δεν κάνω λάθος δεν υπήρχε στο Caesar. Ετσι, εκτός του ότι το campaign γίνεται περισσότερο "ανθρώπινο" για το μέσο παίκτη, δίνει τη δυνατότητα στον αρχάριο να ξεκινήσει σιγά σιγά, χωρίς να δέχεται τη μία καταστροφή (sic) πάνω στην άλλη.

Η πρόοδός σας κατά τη διάρκεια ενός σεναρίου μετριέται κυρίως βάσει τεσσάρων παραγόντων, την ονομασία των οποίων -ratings- καθιέρωσαν προ πολλού τα Caesar, των: Culture, Prosperity, Kingdom και Monument. Οσοι





Το κέντρο της πόλης σας είναι ιδανικό για να χτίζετε πλατείες.

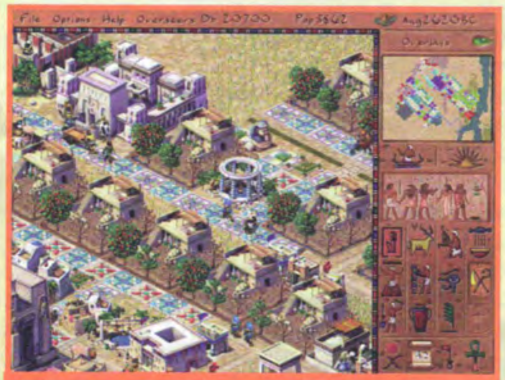
έχουν παίξει το Caesar 3 θα θυμούνται τα δύο πρώτα, ενώ το τρίτο ουσιαστικά υποκαθιστά το Favor, μια και έχει σχεδόν την ίδια λειτουργία. Αντί να δείχνει την εκτίμηση του Καίσαρα στο πρόσωπό σας, απεικονίζει τη γενική θέση σας στο αιγυπτιακό βασίλειο. Οσο για το τέταρτο... Καλά το μαντέψατε: Οι Αιγύπτιοι ήταν ένας λαός που φημίζονταν για την εμμονή του στα επιβλητικά, αθάνατα μνημεία. Και μη νομίζετε ότι οι διάσημες πυραμίδες είναι ό,τι έχει να παρουσιάσει ο μεγαλειώδης αυτός πολιτισμός. Για να φτάσετε στο σημείο να χτίσετε την πρώτη σας πυραμίδα, θα πρέπει να αποδείξετε ότι αξίζετε ένα μαυσωλείο (γιατί περί μαυσωλείου πρόκειται) αυτού του βεληνεκούς.

Σε κάθε σενάριο τίθεται ως στόχος ένα πληθυσμιακό νούμερο σε συνδυασμό με έναν επιθυμητό αριθμό σε ratings. Αρχικά οι απαιτήσεις για κάποιον έμπειρο παίκτη είναι γελοίες, ωστόσο στα τελικά σενάρια κυριολεκτικά σας ζητούνται... λαγοί με πετραχήλια! Μάλιστα, όπως συνέβαινε και στο Caesar 3, από κάποιο σημείο και έπειτα, τα περισσότερα σενάρια δίνονται δύο δύο, με τον παίκτη να επιλέγει αυτό που θέλει να παίξει. Στο ένα συνήθως η πόλη που αναλαμβάνει είναι ειρηνική, αλλά οι απαιτήσεις σε πληθυσμό και ratings αυξημένες, ενώ στο άλλο οι εχθρικές ορδές είναι σχεδόν μονίμως προ των πυλών σας, αλλά -ευτυχώς- οι απαιτήσεις που θέτει το παιχνίδι είναι σχετικά χαμηλές.

Αν, τέλος, δεν αντέχετε ή δεν επιθυμείτε τη συνεχή πίεση ενός campaign game, μπορείτε να επιλέξετε μια custom αποστολή. Μερικές μάλιστα είναι τόσο απλές που σας επιτρέπουν με απόλυτη ηρεμία να κυβερνήσετε την πόλη σας, βλέποντας σχεδόν τα πάντα που έχει να προσφέρει το παιχνίδι.

ΚΥΒΕΡΝΗΣΤΕ ΜΕ ΣΟΦΙΑ

Τα progressive strategies είναι κατά την άποψή μου τα παιχνίδια που "καταναλώνουν" τα περισσότερα εγκεφαλικά κύτταρα από κάθε άλλο strategy και, γενικά, κάθε άλλο είδος computer game (μαζί φυσικά με τα adventures/puzzle games). Δεν προσφέρουν αυτό το είδος strategic shoot'em up στο οποίο δυστυχώς έχουν μεταλλαχθεί τα περισσότερα RTS (επιφυλάσσομαι για σχετικό άρθρο στο μέλλον), όπου αν κάποιος είναι "γρήγορος" έχει μεγάλες πιθανότητες νίκης, αλλά ούτε και την άνεση των turn-based τίτλων, όπου ο παίκτης διαθέτει την ευκολία τού -συνήθως- απεριόριστου χρόνου σκέψης, προκειμένου να προγραμματίσει τις κινήσεις του. Τα πάντα κυλούν τόσο αργά, ώστε υπάρχει χρόνος για σωστό προγραμματισμό, αλλά και τόσο γρήγορα, ώστε ένα σημαντικό real time λάθος να επιφέρει την καταστροφή. Θα έγραφα ότι τα πάντα αποτελούν μια αλυσίδα που επιμηκύνεται όσο επιθυμεί ο παίκτης. Προς τι αυτή η εισαγωγή; Λοιπόν, μόλις περιέγραψα το



Ακόμα και οι αγροτικές περιοχές θα δείχνουν όμορφες με λίγη προσοχή.

ΧΤΙΣΤΕ ΜΙΑ ΠΥΡΑΜΙΔΑ

Το χτίσιμο μιας πυραμίδας δεν ήταν καθόλου απλή υπόθεση, όπως άλλωστε θα διαπιστώσετε από πρώτο χέρι. Χρειάζονταν χιλιάδες εργατικά χέρια, υψηλά κονδύλια και ένας αφάνταστα μεγάλος αριθμός από πέτρες. Πάνω απ' όλα, όμως, χρειαζόταν κατάλληλη προετοιμασία, όπως μπορείτε να διαπιστώσετε από τις φωτογραφίες:



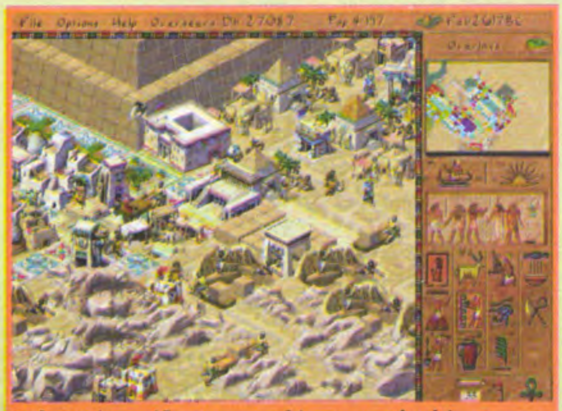
ROADBLOCKS

Η λογική του Caesar 3, σύμφωνα με την οποία για να αποκτήσει ένας οικισμός πρόσβαση σε κάποιο κτίριο θα πρέπει ο εργαζόμενος του κτιρίου να περάσει από το δρόμο μπροστά στον οικισμό, ακολουθείται και στο Pharaoh. Στο Caesar 3 θυμάστε περίπου τι συνέβαινε: Μία... στραβή να καθόταν (π.χ. ο εργαζόμενος να έκανε λάθος στροφή) και τα κτίρια έχαναν την πρόσβαση. Στο Pharaoh, λίγο πολύ συμβαίνει το ίδιο, ευτυχώς όμως όχι με τέτοια συχνότητα. Επίσης, πλέον έχετε ένα πολύ αποτελεσματικό όπλο για την αντιμετώπιση του συγκεκριμένου προβλήματος, τα roadblocks, τα οποία είναι αυτό ακριβώς που δηλώνει το όνομά τους: οδοφράγματα. Τα στήνετε σε κάποιο σημείο του δρόμου και περιορίζετε την κίνηση πολλών εργαζομένων μέχρι αυτό το σημείο. Βέβαια, κάτι τέτοιο δεν λύνει το πρόβλημα ολοκληρωτικά, αλλά είναι τουλάχιστον μια ενδεικνυόμενη λύση.



gameplay του Pharaoh.

Οσοι έχετε παίξει παρόμοια games ξέρετε περίπου τι συμβαίνει. Ξεκινάτε από το μηδέν, χτίζετε τα πρώτα σας σπίτια, εξασφαλίζετε τα βασικά αγαθά για τους πρώτους κατοίκους σας (το γνωστό τρίπτυχο νερό/τροφή/θρησκεία) και η συνέχεια σχεδόν έρχεται μόνη της. Μερικές πλατείες με θεατρίνους για τη διασκέδαση των πολιτών σας, επιπλέον ναοί αφού ο μονοθεϊσμός ήταν μία λέξη που δεν είχε εισαχθεί σε κανένα λεξικό της Αλεξάνδρειας, εξασφάλιση εργασιών για τους πολίτες σας στις "βιομηχανίες" ή βιοτεχνίες της εποχής (κατασκευή όπλων, κοσμημάτων, παπύρων, κοπή ξυλείας, δημιουργία πήλινων σκευών και υφασμάτων, εξόρυξη πέτρας και γρανίτη κ.λπ.), σύνθεση στρατών, κ.ο.κ. Ο,τι κάνετε για την πόλη σας έχει αντίκρισμα τόσο σε αυτή όσο και σε εσάς ως κυβερνήτη. Οσο περισσότερα αγαθά και δουλειές προσφέρετε στους πολίτες σας τόσο βελτιώνεται η ποιότητα ζωής τους, ενώ η φήμη σας στο βασίλειο αυξάνεται. Αν, αντίθετα, δείξετε αδιαφορία είτε για την πόλη σας και τους θεούς της είτε για τους πολίτες σας ή ακόμη χειρότερα για τον ίδιο τον Φαραώ, θα δείτε την καταστροφή να χτυπά την πόρτα σας ουκ ολίγες φορές. Οι θεοί οργισμένοι θα σας εκδικούνται, οι πολίτες θα σας γυρίζουν την πλάτη ψάχνοντας άλλο μέρος για να ακολουθήσουν το... αιγυπτιακό όνειρο, ο Φαραώ θα σας την έχει στημένη και τα κτίριά σας θα πιάνουν φωτιά ή θα γκρεμίζονται με το παραμικρό.



Τα λατομεία εργάζονται πυρετωδώς για την ολοκλήρωση της διπλανής πυραμίδας.

Το Pharaoh, ακολουθώντας τα βήματα του Caesar 3, παρουσιάζει εντυπωσιακή λεπτομέρεια σε κάθε πτυχή του: Απειρα κτίρια που μπορείτε να χτίσετε (μόνο στον τομέα της γεωργίας μπορείτε να χτίσετε επτά είδη φάρμας!!!), ναοί, κτίρια διασκέδασης, μνημεία, ό,τι μπορείτε να φανταστείτε από την αρχαία Αίγυπτο είναι εδώ (εκτός από την Κλεοπάτρα!). Οι πλουτοπαραγωγικές πηγές του παίκτη είναι συνήθως δύο: οι φόροι που αποφέρουν τόσο περισσότερα όσο πιο αριστοκράτες είναι οι κάτοικοί σας και, φυσικά, το εμπόριο. Το τελευταίο, μάλιστα, πραγματοποιείται μέσω δύο οδών: της πλωτής μέσω του ιερού ποταμού και της οδικής, όπου τα καραβάνια διασχίζουν εκατοντάδες αμμώδη χιλιόμετρα από τις γειτονικές πόλεις μέχρι να φτάσουν στη δική σας. Πάντως, όπως άλλωστε συμβαίνει και στο Caesar 3, το χρήμα δεν αποτελεί μείζον πρόβλημα. Λίγη τυπική οργάνωση να έχετε και, είτε από τους φόρους (συμβουλή: μην τους αυξήσετε πάνω από 10-12%) είτε από το εμπόριο, το ρευστό θα εισρρέει στα ταμεία σας.

ΦΑΓΗΤΟ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΡΚΕΤΟ(;)

Εγραφα στο review του Caesar 3 ότι για να θρέψετε όλους τους κατοίκους της πόλης σας απαιτούνται άπειρες φάρμες, με αποτέλεσμα συχνά το παιχνίδι να μετατρέπεται σε ένα ανηλεές κυνήγι τροφής. Ευτυχώς, η Sierra διόρθωσε το λάθος της και πλέον στο Pharaoh, στο συγκεκριμένο τομέα πάντα, τα πράγματα είναι σαφώς απλούστερα. Παρ' ότι, σε σχέση με το Caesar 3, οι τοποθεσίες όπου μπορείτε να χτίσετε φάρμες είναι λιγότερες (έρημος γαρ), έχετε πρόσβαση σε ένα νέο είδος τροφής προερχόμενο από το κυνήγι. Hunting lodges μπορείτε να χτίσετε οπουδήποτε επιθυμείτε, οι δε εργαζόμενοί σας αναλαμβάνουν να γεμίσουν τα granaries με πολύτιμο κρέας από τα πτηνά της ερήμου. Επίσης, οι πολίτες σας δείχνουν να χορταίνουν πιο εύκολα από ό,τι οι Ρωμαίοι που μάλλον έτρωγαν το καταπέτασμα (γι' αυτό η Ρώμη οδηγήθηκε στην παρακμή, μην ακούτε αυτά που λένε οι ιστορικοί!), μια και με 5-6 φάρμες και άλλα τόσα hunting lodges ή ψαράδικα μπορείτε άνετα να θρέψετε 2.000 και πλέον πολίτες! Το εν λόγω γεγονός, εκτός του ότι κάνει το παιχνίδι πολύ πιο βατό από το Caesar 3, προσθέτει έξτρα πόντους στην αντοχή του στο χρόνο. Ακόμα δεν μπορώ να ξεχάσω τα νεύρα που μου προξενούσε το Caesar 3 όταν το φαγητό εξαντλούνταν. Πλέον, εφόσον λύσετε το καίριο αυτό θέμα, είστε ελεύθεροι να ασχοληθείτε με πολύ πιο σοβαρά (και διασκεδαστικά) ζητήματα.

ΠΟΛΕΜΟΣ: ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ

Οπως στο Caesar 3, έτσι και εδώ ο πόλεμος ή η προετοιμασία γι' αυτόν δεν είναι γρήγορη υπόθεση. Χρειάζεται αρχικά έμψυχο υλικό που στρατολογείται από τον recruiter, όπλα ή chariots που θα κατασκευάσει η αντίστοιχη βιομηχανία σας, φρούρια που θα στεγάσουν το στρατό σας, ναυπηγεία που θα μετατρέψουν την ξυλεία σε πανίσχυρα πολεμικά



Εμπορικά και ψαράδικα πλέουν στο ιερό ποτάμι της Αιγύπτου.

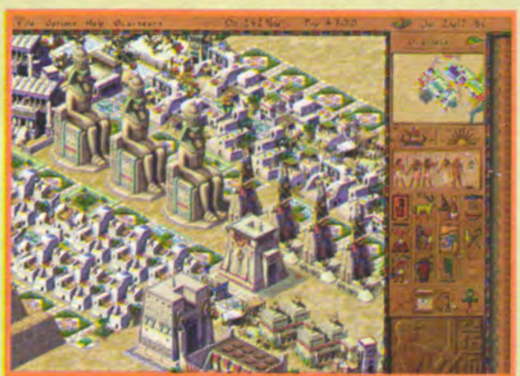
πλοία και συχνά ακαδημίες που θα δώσουν το κάτι παραπάνω σε ό,τι αφορά την εκπαίδευση στους αρχικά μέτριους τοξότες ή πεζικάριούς σας. Από εκεί και μετά αρκεί να έχετε το νου σας σε λεπτομέρειες, όπως το να μην απομακρύνετε τους στρατιώτες σας από τα οχυρά τους αν δεν υπάρχει σοβαρός λόγος, και... το επίπεδο δυσκολίας στο "easy" και θα τα πάτε μια χαρά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά κινούνται στα πολύ υψηλά επίπεδα στα οποία μας έχουν συνηθίσει -καλομάθει είναι η σωστότερη λέξη- οι προγραμματιστές της Sierra. Αφθαστη λεπτομέρεια σε ποικιλία αναλύσεων σε μια πόλη στην οποία γίνεται πανικός! Πολίτες απολαμβάνουν τους περιπάτους τους, καροτσέρηδες μεταφέρουν αγαθά από και προς τις αποθήκες ή τις βιοτεχνίες, έμποροι καταφθάνουν με τα πλοία ή τα γαϊδουράκια τους, χορεύτριες απλώνουν τα κάλλη τους σε ευρύχωρες πλατείες, ιερείς των διασημότερων αιγυπτιακών θεοτήτων μεταδίδουν το λόγο τους στους πολίτες και άλλα τέτοια ωραία. Οσοι έχετε παίξει το Caesar 3 θα αισθανθείτε αμέσως σαν στο σπίτι σας. Εκείνο, όμως, που χρήζει ιδιαίτερης αναφοράς είναι το soundtrack, καθώς περιλαμβάνει εκπληκτικές αιγυπτιακές μελωδίες, άλλες δυνατές, με έντονη την παρουσία κρουστών, και άλλες απαλότερες υπό τη δυνατή παρουσία εποχιακών πνευστών.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Pharoh είναι μια βελτίωση του Caesar 3. Ακολουθεί το γνωστό και καταξιωμένο gameplay του με ορισμένες νέες προσθήκες, όπως τα roadblocks για τα οποία θα διαβάσετε σε σχετικό ένθετο. Ο πόλεμος βελτιώνεται με την προσθήκη των chariots και των πολεμικών πλοίων, το ίδιο και το εμπόριο με την παρουσία δεκάδων καταναλωτικών και μη αγαθών. Οσο για το δυνατότερο σημείο του τίτλου, αυτό δεν είναι άλλο από τα μνημεία (monuments). Κτηνώδη κατασκευάσματα που ξεφεύγουν από τα όρια της οθόνης (!) απαιτούν χρόνια (Pharaoh) για να ολοκληρωθούν. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι η κατασκευή της πρώτης μου Stepped Pyramid με τέσσερις βιομηχανίες πέτρας να εργάζονται πυρετωδώς μου πήρε σχεδόν μία ολόκληρη ημέρα! Εδώ είναι όμως και το βασικό μειονέκτημα του τίτλου: Μόλις φύγει ο αρχικός ενθουσιασμός, ο παίκτης κουράζεται από τη συχνή έλλειψη ταχύτητας στο gameplay. Εξάλλου, ο πόλεμος, ακολουθώντας τα βήματα του Caesar 3, είναι σχεδόν καταναγκαστικά έργα, αφού το μόνο ενδιαφέρον που προσφέρει -σε σχέση με το Caesar 3 τουλάχιστον- είναι ένα unit. Πρόκειται για το σήμα κατατεθέν των αιγυπτιακών στρατών, το άρμα μάχης. Τέλος, το παιχνίδι είναι σχεδόν ίδιο με το Caesar 3, σε σημείο που αν κάποιος έχει βαρεθεί το τελευταίο, δύσκολα θα βρει ενδιαφέρον στο Pharaoh. Πραγματικά, για να διαπιστώσετε το επίπεδο ομοιότητας δεν έχετε παρά να αλλάξετε ονόματα στα κτίρια του Pharaoh και να τους δώσετε αυτά των αντίστοιχων στο Caesar 3, κάτι που σημαίνει ότι από πρωτοτυπία στο gameplay το Pharaoh δεν τα καταφέρνει πολύ καλά. Συνολικά, πάντως, πιστεύω πως είναι ένα game εξαντλητικής λεπτομέρειας που εκτός των άλλων συλλαμβάνει μια υπέροχη αιγυπτιακή ατμόσφαιρα. Αν είστε fan των progressive strategies, θα βρείτε σε αυτό ίσως το αντιπροσωπευτικότερο παράδειγμα της εν λόγω κατηγορίας. Πολλοί προγραμματιστές θα πρέπει να το δουν για να μάθουν πώς φτιάχνονται τα σοβαρά παιχνίδια. PC



Τα αγάλματα (κατά προτίμηση extra large) ανεβάζουν την ποιότητα μιας συνοικίας.

ΜΝΗΜΕΙΑ

Αίγυπτος και εντυπωσιακά μνημεία είναι λέξεις αλληλένδετες. Το γεγονός αυτό καθίσταται εμφανές και στο Pharaoh, μια και σε πολλά σενάρια καλείστε να αναγείρετε μνημεία εντυπωσιακού μεγέθους, ανάλογα της ιστορικής περιόδου την οποία διανύετε. Κοινώς, μην περιμένετε να χτίσετε τη Σφίγγα από τα πρώτα σενάρια!



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	84

86



Ενα πολύ ενδιαφέρον και τεράστιο σε διάρκεια παιχνίδι. Ζήστε από κοντά τον ένδοξο αιγυπτιακό πολιτισμό σε ένα παιχνίδι άξιο διάδοχο των best seller Caesars.



USAF

ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS/JANE'S
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, 64MB RAM, Windows 95/98, DirectX

Το USAF δεν είναι ο πολυπλοκότερος εξομοιωτής πτήσης ούτε και ο ρεαλιστικότερος που έχουμε δει, ωστόσο έχει όλα όσα ζητά ο μέσος χρήστης: απλό χειρισμό σε αληθοφανές περιβάλλον σε συνδυασμό με εκπληκτικά γραφικά, ήχο και αποστολές.

του Ηλία Μαραγκάκη

Η Electronic Arts είναι αναμφίβολα μία από τους πρωτοπόρους στη σχεδίαση εξομοιωτών μάχης έχοντας παρουσιάσει περισσότερους από δέκα τίτλους από το 1995, με τη βοήθεια -ουσιαστική ή μη- του οίκου Jane's. Για το λόγο αυτό η επωνυμία των πολεμικών εξομοιωτών της ΕΑ φέρνει σε περίοπτη θέση την ονομασία Jane's, καθώς ουσιαστικά έχει ταυτιστεί μαζί της. Αυτή τη φορά η Jane's επανέρχεται με ένα νέο παιχνίδι που θα ταράξει την αγορά των εξομοιωτών πτήσης. Η φιλοσοφία γύρω από την οποία σχεδιάστηκε το παιχνίδι προέρχεται από το World War II Fighters, το οποίο παρουσιάστηκε πριν από σχεδόν έναν χρόνο, με βασικά χαρακτηριστικά την ποιότητα γραφικών και την ισορροπία μεταξύ ρεαλισμού και ευχρηστίας. Με το USAF η Jane's αποφάσισε να προχωρήσει ακόμη περισσότερο, αλλά αυτή τη φορά με αεροσκάφη και σενάρια που αφορούν στην περίοδο από τον πόλεμο στο Βιετνάμ μέχρι το 2008. Το παιχνίδι αυτό σε αντίθεση με άλλους τίτλους δεν απευθύνεται αποκλειστικά στους φανατικούς οπαδούς του είδους, αλλά περισσότερο σε εκείνους που θα ήθελαν να πετάξουν π.χ. ένα F-15 χωρίς προηγουμένως να είναι ανάγκη να μελετήσουν ένα εγχειρίδιο 300 σελίδων. Με αυτό τον τρόπο η Jane's απευθύνεται σε έναν μεγάλο αριθμό καταναλωτών έχοντας έτσι προφανή οικονομικά οφέλη. Ομως, ακόμη και οι χρήστες που αναζητούν το ρεαλισμό δεν θα απογοητευθούν, αφού έχει δοθεί προσοχή ώστε το παιχνίδι να μην προσδίδει στα αεροσκάφη ιδιότητες και χαρακτηριστικά που δεν έχουν. Εάν βέβαια επιθυμία σας είναι προτού αφήσετε τη βόμβα αφ' ενός να έχετε διαβάσει 20 σελίδες για τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να το κάνετε και αφ' ετέρου να θυμάστε μία διαδικασία που περιλαμβάνει το πάτημα 35 κουμπιών, τότε μάλλον θα απογοητευτείτε.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλώς... τα καλύτερα που έχουν χρησιμοποιηθεί σε εξομοιωτή πτήσης! Θα μπορούσαμε φυσικά να σταματήσουμε εδώ και να σας αφήσουμε να διαπιστώσετε τα υπόλοιπα από τις φωτογραφίες. Παρ' όλα αυτά θα συνεχίσουμε προσπαθώντας χωρίς υπερβολές να περιγράψουμε το γραφικό περιβάλλον του παιχνιδιού. Ξεκινάμε λοιπόν από τα αεροσκάφη, των οποίων κάθε λεπτομέρεια είναι ορατή, ακόμη και οι προειδοποιή-



Καλό είναι να αποφεύγετε τις κλειστές αερομαχίες με το F-15. Σε περίπτωση όμως που χρειαστεί να το κάνετε, το αεροσκάφος δεν θα σας απογοητεύσει.

σεις "Do not step" στην πτέρυγα! Το πιλοτήριο, για τους λόγους που ήδη περιγράψαμε, φαίνεται ρεαλιστικό, χωρίς όμως να είναι, αφού τα περισσότερα κουμπιά και οι δείκτες δεν λειτουργούν. Εξάλλου, οι πληροφορίες που θα χρειαστείτε απεικονίζονται στο HUD και τις οθόνες πολλαπλών λειτουργιών (MFD). Αυτό που σίγουρα θα εντυπωσιάσει είναι η αντανάκλαση του φωτός στις επιφάνειες του αεροπλάνου, χαρακτηριστικό για το οποίο έγινε διάσημο το WWII Fighters. Τα γραφικά του εδάφους είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει, αφού χρησιμοποιείται η μέθοδος του φωτορεαλισμού, μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε σε πολλά παιχνίδια στο παρελθόν, χωρίς όμως την ανάλογη επιτυχία. Τότε βασικό πρόβλημα ήταν πως τα γραφικά ήταν εντυπωσιακά όταν το αεροσκάφος βρισκόταν σε μεγάλο ύψος, όμως η ποιότητά τους έφθινε όσο πλησίαζε στο έδαφος. Στο USAF η Jane's φαίνεται πως βρήκε τη χρυσή "συνταγή" προσφέροντας πολύ καλά γραφικά ανεξάρτητα από το ύψος. Το ίδιο ισχύει και για τα καιρικά φαινόμενα (π.χ. νέφωση σε διαφορετικό ύψος κάθε φορά, ομίχλη ή βροχή), τα οποία απεικονίζονται με αρκετά ρεαλιστικό τρόπο. Φυσικά , το όλο γραφικό περιβάλλον θα ήταν αδύνατο να το απολαύσετε εάν δεν υπήρχαν πολλές επιλογές οπτικής γωνίας. Οι όψεις από τις οποίες μπορείτε να απολαύσετε το βομβαρδισμό, την αποφυγή πυραύλων SAM ή οτιδήποτε άλλο κάνετε εκείνη τη στιγμή είναι οι γνωστές και καθιερωμένες σε όλους τους εξομοιωτές: Fly-by, Weapons/Target View κ.ά.

Οι εξωτερικοί ήχοι βελτιώνουν πολύ την ατμόσφαιρα, ενώ αυτό που σίγουρα θα εντυπωσιάσει είναι ο ήχος της ενεργοποίησης του μετακαυστήρα. Πάντως δεν ισχύει το ίδιο -τουλάχιστον σε σχέση με άλλα παιχνίδια του είδους- για τον ήχο του κινητήρα, όταν η ισχύς του είναι χαμηλή. Ωστόσο, η ηχητική ατμόσφαιρα του USAF γίνεται περισσότερο εντυπωσιακή σε περίπτωση που διαθέτετε τέσσερα ηχεία, αφού υποστηρίζει όλες τις δυνατότητες των νέων καρτών ήχου.

Αυτό που σίγουρα θα εντυπωσιάσει είναι οι εκρήξεις των όπλων που μοιάζουν πολύ με τις πραγματικές έχοντας κύρια και δευτερεύουσα έκρηξη, ενώ ο ρεαλιστικός καπνός που αφήνουν είναι ορατός για αρκετό χρονικό διάστημα και σε μεγάλη απόσταση.

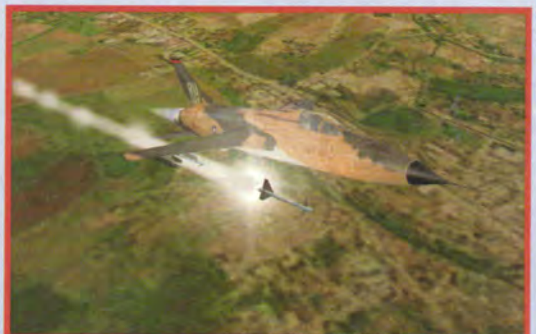
Πάντως, για να απολαύσετε όλα τα παραπάνω, θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον έναν PentiumII ή Celeron άνω των 300MHz και μία ισχυρή κάρτα 3D, ενώ ορισμένα επιπλέον γραφικά θα μπορείτε να τα απολαύσετε μόνο εάν είστε από τους "ευτυχείς" κάτοχους ενός PIII. Σε σχέση με το τελευταίο χαρακτηριστικό, η μόνη αντίρρηση που έχουμε είναι πως αυτό δεν ισχύει για τους Athlon της AMD που άλλωστε είναι ταχύτεροι από τους αντίστοιχους PIII.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ - CAMPAIGNS

Οι αποστολές που μπορείτε να παίξετε είναι πάρα πολλές και καλύπτουν την περίοδο του Βιετνάμ (1968-75), τον Περσικό Κόλπο (1990), μελλοντικές συγκρούσεις (2005-8) και γνωστές ασκήσεις της USAF όπως η Red Flag. Ακόμη μπορείτε να επιλέξετε να πετάξετε στις αντίστοιχες περιοχές που είναι το Βιετνάμ, το Ιράκ, η Γερμανία και το... Λας Βέγκας (έρημος Μοχάβι). Φυσικά υπάρχει campaign που καλύπτει τις προαναφερθείσες χρονικές περιόδους και αποτελείται από επιμέρους αποστολές. Δυστυχώς δεν υπάρχει dynamic campaign παρά μόνο συγκεκριμένη σειρά προετοιμασμένων αποστολών και απαρίθμηση των πληρωμάτων που έχουν απομείνει, αεροσκαφών και πυρομαχικών. Βέβαια, για όσους δεν μένουν ικανοποιημένοι από όλες τις ανωτέρω αποστολές υπάρχει ένας πολύ εργονομικός mission builder, με τον οποίο μπορείτε εύκολα να κατασκευάσετε ακόμη και τις πιο πο-



Το κόκπιτ, αν και φαίνεται πολύπλοκο, είναι εξαιρετικά απλό, αφού οι περισσότεροι διακόπτες δεν αντιστοιχούν σε συγκεκριμένες λειτουργίες.



Εκτόξευση AIM-9 από F-105 Thunderchief. Προσέξτε το φωτισμό της ατράκτου από τη λάμψη του κινητήρα του πυραύλου.

ΤΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ USAF

Τα στατιστικά στοιχεία του USAF είναι κάτι περισσότερο από αρκετά, αφού, όπως βλέπετε και στις συνοδευτικές εικόνες, περιλαμβάνονται όλες οι πιθανές λεπτομέρειες και αναλύσεις που ικανοποιούν ακόμη και τον πιο απαιτητικό χρήστη.











Ενα ζεύγος Su-35 οδεύει -ανενόχλητο προς το παρόν- προς το στόχο.

λύπλοκες αποστολές. Ουσιαστικά, στο mission builder μπορείτε να εισαγάγετε όσες παραμέτρους θέλετε (π.χ. κτίρια, οχήματα εδάφους, αεροσκάφη, όρους νίκης-ήττας) και να κατασκευάσετε έτσι μία αποστολή που δεν θα έχει τίποτα να ζηλέψει από αυτές της Jane's.

Στις έτοιμες αποστολές είτε αυτές είναι μεμονωμένες είτε αποτελούν μέρος ενός campaign τα αεροσκάφη που θα χρησιμοποιηθούν είναι προεπιλεγμένα ανάλογα με το ρόλο που έχουν σχεδιαστεί να επιτελέσουν. Επίσης, ο τύπος του αεροσκάφους με το οποίο θα πετάξετε εξαρτάται άμεσα από την περίοδο στην οποία διαδραματίζεται η αποστολή. Ετσι στην περίοδο του Βιετνάμ μπορείτε να πετάξετε με το αεροσκάφος δίωξης/βομβαρδισμού F-4 Phantom ή με το υποδεέστερο (στο ρόλο του μαχητικού) F-105 Thunderchief. Στην περίοδο του Πολέμου στον Κόλπο (1990) μπορείτε να πετάξετε με το μαχητικό F-15C ή με το βομβαρδιστικό F-15E, με το μαχητικό F-16C, με το βομβαρδιστικό stealth F-117 και με το βομβαρδιστικό παροχής υποστήριξης σε δυνάμεις εδάφους (εγγύς υποστήριξης) A-10, ενώ σε συγκρούσεις που τοποθετούνται χρονικά μετά το 2000 μπορείτε να χειριστείτε πέρα από τα αεροσκάφη της δεκαετίας του '90 και το μαχητικό F-22. Βέβαια, μολονότι το παιχνίδι λέγεται USAF, υπάρχει η δυνατότητα να πετάξετε με το Su-35 σε αποστολές που θα οργανώσετε εσείς ή θα επιλέξετε από το μενού quick mission.

Προτού ξεκινήσετε κάθε αποστολή, έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε τον οπλισμό του αεροσκάφους, αφού στη διάθεσή σας βρίσκεται μεγάλη ποικιλία όπλων, ανάλογα με τη χρονική περίοδο στην οποία τοποθετείται η αποστολή. Επίσης, κατά τη διάρκεια της αποστολής υπάρχει η δυνατότητα να μπείτε στο πιλοτήριο οποιουδήποτε αεροσκάφους θέλετε (αρκεί να έχει άμεση σχέση με την αποστολή), προκειμένου να αναλάβετε το χειρισμό του, ή να επισκεφθείτε οποιοδήποτε άλλο όχημα ή κτίριο που απλώς θέλετε να δείτε. Σε μερικές αποστολές θα πρέπει εσείς να εκτελέσετε εξ ολοκλήρου όλα τα στάδια της επιχείρησης. Αρχικά, λοιπόν, αναλαμβάνετε το πρώτο κύμα επίθεσης που έχει την ευθύνη για την κατάρριψη εχθρικών αεροσκαφών, στη συνέχεια το σμήνος που έχει ως ρόλο την καταστολή της αεράμυνας και, τέλος, το τρίτο σμήνος που έχει σκοπό να πλήξει το στόχο. Το γεγονός ότι όλες οι ενέργειες πρέπει να εκτελεστούν από τον ίδιο τον παίκτη δίνει σε πολλές αποστολές στοιχεία δράσης, ενώ άλλες γίνονται ιδιαίτερα κουραστικές. Πάντως, αξίζει να αναφέρουμε πως το παραπάνω στοιχείο παρουσίασε για πρώτη φορά η -υπό διάλυση- DID με το TAW, όπου ο παίκτης ασκούσε έλεγχο στο πεδίο της μάχης μέσα από μία οθόνη ιπτάμενου ραντάρ (AWACS). Ανάλογη προσπάθεια γίνεται και εδώ, αλλά έχει πολύ μεγαλύτερους περιορισμούς με αμφίβολο αποτέλεσμα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πολλές φορές ο ρεαλισμός ενός εξομοιωτή είναι βασικό χαρακτηριστικό στοιχείο που κρίνει την ποιότητα και την αξία του. Εξάλλου, τον τελευταίο καιρό εμφανίζονται όλο και περισσότεροι εξομοιωτές με αντικειμενικό σκοπό να προσφέρουν την εμπειρία της πτήσης με συγκεκριμένους τύπους αεροσκαφών και όχι απλά την ικανοποίηση της κατάρριψης αεροσκαφών ή της καταστροφής κτιρίων. Το USAF παρουσιάζεται ως αντίλογος σε αυτή την τάση, καθώς προσπαθεί να προσφέρει ρεαλισμό και δράση στις σωστές -για το μέσο χρήστη- αναλογίες. Οπως

ΤΟ USAF ΣΤΟ INTERNET

Εάν νομίζετε ότι η ψυχαγωγία σας με το USAF σταματά στον υπολογιστή, κάνετε μεγάλο λάθος. Η Jane's εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του Internet προσθέτοντας πολλά επιπλέον χαρακτηριστικά μέσω αυτού. Ετσι, πέρα από τη δυνατότητα για download νέων αεροσκαφών που θα εμφανίζονται κατά καιρούς (ήδη υπάρχει το F-16 του ακροβατικού σμήνους Thunderbirds), μπορείτε να βρείτε άλλους συμπαίκτες και να τονώσετε το στοιχείο του ανταγωνισμού!

KILL AND COMPARE

Στην τοποθεσία αυτή μπορείτε να συγκρίνετε τις επιδόσεις σας στο παιχνίδι σε σχέση με άλλους παίκτες δίνοντας τα αντίστοιχα δικά



σας στοιχεία. Η διαδικασία είναι εξαιρετικά απλή, αφού το upload αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει πρόγραμμα που έχει ήδη εγκατασταθεί μαζί με το USAF.

JANE'S WORLD WAR

Η τοποθεσία αυτή δεν είναι ακόμη ενεργός, αφού σύμφωνα με την Electronic Arts θα ενεργοποιηθεί στις αρχές του 2000. Οταν λειτουργήσει, θα αποτελέσει επανάσταση στο χώρο των εξομοιωτών και γενικότερα των στρατιωτικών παιχνιδιών. Στο site αυτό, το οποίο θα υποστηρίζεται από ισχυρό server της εταιρίας, θα λαμβάνει χώρα συνεχής "δικτυακός πόλεμος" μεταξύ των παικτών. Στον εικονικό αυτό πόλεμο πρωταγωνιστικό ρόλο θα έχουν οι παίκτες χειριζόμενοι τα αεροσκάφη, ενώ ο server θα είναι υπεύθυνος για την κίνηση των δυνάμεων εδάφους και την εξέλιξη του dynamic campaign σε 24ωρη βάση. Ετσι, η τελική έκβαση θα είναι άμεσο αποτέλεσμα της ικανότητας των παικτών της μίας ή της άλλης ομάδας, ενώ ταυτόχρονα ο server θα προσπαθεί να αντικατοπτρίζει τις νίκες ή τις ήττες του εναέριου πολέμου στις χερσαίες επιχειρήσεις. Φυσικά, το πρώτο παιχνίδι που εκμεταλλεύεται αυτές τις δυνατότητες είναι το USAF, το οποίο θα χρησιμεύσει και ως beta για τις δοκιμές του νέου συστήματος. Προς το παρόν η εταιρία δεν έχει διευκρινίσει το μέγιστο αριθμό παικτών που θα μπορούν να συμμετάσχουν ταυτόχρονα στο σύστημα World War, αρκούμενη στη δήλωση ότι αυτοί θα είναι "πάρα πολλοί".

JANE'S Combat.Net

Αυτή η τοποθεσία δεν είναι τίποτα περισσότερο από το συνηθισμένο σημείο εύρεσης άλλων συμπαικτών που έχουν όλα τα παιχνίδια. Φυσικά, δεν έχει dynamic campaign ή οποιοδήποτε άλλο παρόμοιο χαρακτηριστικό, ωστόσο μπορείτε εύκολα και γρήγορα να βρείτε συμπαίκτες και να ξεκινήσετε ένα multiplayer παιχνίδι. Εξάλλου, υπάρχει άριστη συνεννόηση μεταξύ του USAF και του JavaScript του site και έτσι η όλη διαδικασία δεν πρόκειται να σας κουράσει.
Ολες τις παραπάνω τοποθεσίες θα τις βρείτε στη διεύθυνση www.janes.ea.com/usaf.



Εκτόξευση AIM-120 που είναι αποθηκευμένοι εντός της ατράκτου του F-22, προκειμένου να διατηρηθούν τα χαρακτηριστικά stealth του μαχητικού.

αναφέραμε και αρχικά, το παιχνίδι σε καμία περίπτωση δεν ισχυρίζεται πως είναι ο πιο ρεαλιστικός εξομοιωτής που υπάρχει, ωστόσο προσφέρει αρκετή δόση ρεαλισμού, ώστε ο χρήστης να αντιλαμβάνεται τη διαφορά μεταξύ των δημοφιλών μαχητικών της δεκαετίας του '60 και αυτών της δεκαετίας του '90. Βέβαια, παρατηρήσαμε πως σε μερικές περιπτώσεις το USAF υπερέβαλλε όσον αφορά στις ικανότητες ορισμένων μαχητικών, όπως ο ρυθμός στροφής του F-22 που θυμίζει μάλλον μαχητικό πέμπτης γενιάς! Επίσης υπερβολικά υποτιμημένες ήταν οι επιδόσεις του υπερηχητικού Su-35, σε βαθμό που στον εξομοιωτή είχε επιδόσεις κατώτερες ακόμη και αυτών του υποηχητικού βομβαρδιστικό A-10. Εξάλλου αρκετά απλουστευμένες είναι οι προσγειώσεις των αεροσκαφών, οι οποίες συγχωρούν πολλά λάθη. Στις τελευταίες μάλιστα θα πρέπει να είστε προσεκτικοί κατά τη διάρκεια της προσέγγισης, διατηρώντας υψηλές ταχύτητες περίπου 180-190 κόμβων σε αντίθεση με αυτές των περίπου 150 κόμβων που απαιτούν τα περισσότερα πραγματικά αεροσκάφη.

Ως προς τη χρήση των όπλων αέρος-εδάφους μπορεί να σημειωθεί ότι είναι η πλέον απλοϊκή, αφού υπάρχει η δυνατότητα να βομβαρδίσετε και από εξωτερικό view, θυμίζοντας arcade παιχνίδια. Επίσης σας δίνεται η δυνατότητα να χειριστείτε το σύστημα FLIR χωρίς βέβαια πολύπλοκες διαδικασίες. Με άλλες λέξεις, θα μπορούσαμε να συνοψίσουμε την απλοϊκότητα του χειρισμού των όπλων στη φράση "point and click". Αυτή η απλοϊκότητα που χαρακτηρίζει όλες τις λειτουργίες του USAF μπορεί να θεωρηθεί από πολλούς ενοχλητική, όμως θα πρέπει να διευκρινίσουμε πως σε γενικές γραμμές δεν αγγίζει τα επίπεδα του απλού χειρισμού (σε σημείο arcade) της Novalogic.



Επιστροφή στη βάση ύστερα από την επιτυχή εκτέλεση της αποστολής.

Πολύ ικανοποιητικός κρίνεται ο έλεγχος των υπόλοιπων αεροσκαφών που αποτελούν το σμήνος σας. Σε αυτά μπορείτε να δώσετε την εντολή να επιτεθούν στον στόχο σας ή σε άλλον, να επιστρέψουν στη βάση, να ανεφοδιαστούν κ.ά. Ομως, αυτό που αποτελεί "πρωτιά" της Jane's είναι η δυνατότητα να μιλήσετε στα άλλα αεροσκάφη του σμήνους και να τους δώσετε τις εντολές που θέλετε. Το USAF έρχεται με ενσωματωμένο σύστημα αναγνώρισης φωνής, το οποίο μπορείτε να εκπαιδεύσετε, ώστε να καταλαβαίνει τις φωνητικές εντολές σας. Αντί λοιπόν να πατήσετε Alt+E, που σημαίνει "επίθεση στο στόχο μου", μπορείτε απλά να το... φωνάξετε!

Εάν έχετε συνηθίσει σε άλλους εξομοιωτές να καταρρίπτετε φίλια αεροσκάφη ή να γίνεστε καμικάζι, στο USAF μάλλον θα πρέπει να εγκαταλείψετε αυτές τις "ανθυγιεινές" συνήθειες. Αυτό που θα σας αναγκάσει να είστε προσεχτικοί στη μεταχείριση των πανάκριβων αεροσκαφών είναι τα στατιστικά δεδομένα που κρατά το παιχνίδι. Το USAF δεν αρκείται στην τήρηση απλών στατιστικών στοιχείων, όπως οι άλλοι εξομοιωτές, αλλά μπορεί να εξαγάγει χρήσιμα συμπεράσματα, π.χ. σε ποιο τύπο αεροσκάφους έχετε καλύτερες επιδόσεις, τις καταρρίψεις ανά πτήση ή το χρόνο πτήσης ανά αποστολή. Τα στοιχεία αυτά μπορείτε να τα συγκρίνετε με τα αντίστοιχα άλλων παικτών στο Internet και να διαπιστώσετε ποιος είναι ο καλύτερος και σε ποιο τύπο αεροσκάφους ή αποστολών.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Οπως αναφέραμε αρχικά, ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολος, χωρίς όμως να είναι εκνευριστικά απλοϊκός. Εξάλλου, ας μην ξεχνάμε πως η Jane's ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις κυρίως των παικτών-δικηγόρων, όπως ονομάζονται χαρακτηριστικά, δηλαδή των ατόμων που δεν θέλουν ή δεν διαθέτουν το χρόνο για την εκμάθηση ενός υπερβολικά πολύπλοκου εξομοιωτή. Επαναλαμβάνουμε, ωστόσο, πως σε καμία περίπτωση δεν θα απογοητεύσει τους πιο "σκληροπυρηνικούς" παίκτες, αφού προσφέρει πολύ καλά γραφικά και τύπους αεροσκαφών που δεν υπάρχουν σε άλλους εξομοιωτές. Φαίνεται, λοιπόν, πως η Jane's κατάφερε το... ακατόρθωτο: να παρουσιάσει ένα παιχνίδι που ικανοποιεί τόσο τους "επαγγελματίες" όσο και τους "ερασιτέχνες" χρήστες. Εξάλλου, για τους φανατικούς του είδους η Jane's ετοιμάζει το F/A-18, το οποίο θα προσφέρει ρεαλισμό σε όλα τα συστήματα και υποσυστήματα του συγκεκριμένου αεροσκάφους και θα κυκλοφορήσει τον ερχόμενο Ιανουάριο. Πάντως, το USAF είναι ένας εξομοιωτής που αξίζει να παιχτεί από όλους όσοι ενδιαφέρονται από πολύ ως ελάχιστα για τα παιχνίδια του είδους. Πιστεύουμε πως οι εικόνες σάς έχουν πείσει ήδη. PC



Η κατάρριψη ενός Su-35 δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, αφού το πτητικό μοντέλο του αεροσκάφους το αδικεί.

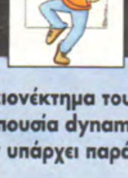


Επίθεση στο πυρηνικό εργοστάσιο στο Τομπρούκ, λίγα χιλιόμετρα έξω από τη Βαγδάτη. Το F-15E έχει σχεδιαστεί για αποστολές όπως αυτή, καθώς έχει τη δυνατότητα να μεταφέρει βόμβες και πυραύλους αέρος-αέρος για την άμυνά του.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	95
CAMPAIGNS	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96

92



Το μοναδικό μειονέκτημα του USAF είναι η απουσία dynamic campaign. Δεν υπάρχει παρά μόνο μία σειρά προετοιμασμένων αποστολών.

SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

SWAT 1: Η συνέχεια των θρυλικών Police Quest δεν ικανοποίησε τους περισσότερους ως adventure. Μεγάλη δυσκολία και εκνευριστικό gameplay. Πολλοί είπαν ότι η σειρά των Police Quest είχε ήδη πεθάνει.
SWAT 2: Η προσπάθεια της Sierra να δημιουργήσει ένα tactical strategy δεν απέδωσε όσο περίμενε, και το παιχνίδι, παρ' όλο που είχε αρκετά θετικά στοιχεία, ξεχάστηκε γρήγορα.
SWAT 3: Το τρίτο παιχνίδι της σειράς έρχεται να ξαφνιάσει τους πάντες, καθώς, εκτός του ότι πρόκειται περί ενός First-Person Shooter, τα υπέροχα γραφικά του αλλά και το πάρα πολύ καλό gameplay το ανεβάζουν στην κορυφή της βαθμολογικής κλίμακας! Μπράβο, Sierra!

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA STUDIOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz, 32MB RAM Windows 95/98/2000, 4x CD-ROM, 400MB ελεύθερα στο σκληρό, 50MB swap file, 4MB κάρτα γραφικών, Direct X 6.1

Απ' ό,τι θα καταλάβατε, το SWAT 3 είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στο είδος του και το θεωρώ ανώτερο του Rogue Spear, το οποίο νόμιζα ότι δύσκολα θα ξεπερνιόταν από κάποιο άλλο. Τελικά διαψεύστηκα, κάτι που συμβαίνει συχνά με τα computer games και γενικά με την τεχνολογία που ολοένα προοδεύει, αφού συνεχώς συναντάμε καινούρια και τεχνικά καλύτερα πράγματα. Λίγα είναι τα αρνητικά στοιχεία του SWAT 3 και μερικά από αυτά μπορούν άνετα να θεωρηθούν αμελητέα. Ξεκινάμε λοιπόν την παρουσίαση του παιχνιδιού με το σενάριο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Αυτός ισχυρίζεται ότι είναι ο Ρώσος πρόεδρος. Θα πρέπει να δω κάποια ταυτότητα...

LOS ANGELES, ΕΤΟΣ 2005

Στα επόμενα πέντε χρόνια, οι ηγέτες της Γης θα αποδείξουν ότι η θέληση για ειρήνη είναι μεγαλύτερη από αυτήν για πόλεμο. Ετσι, στο Los Angeles των Ηνωμένων Πολιτειών θα υπογραφεί η επίσημη συνθήκη των Ηνωμένων Εθνών για την Παγκόσμια Κατάργηση των Πυρηνικών Οπλων (Nuclear Abolishment Treaty). Το 2005 θα οριστεί ως Παγκόσμιο Ετος Ειρήνης. Ολα αυτά απέχουν μόνο μία εβδομάδα από το να γίνουν πραγματικότητα. Στις επόμενες επτά μέρες, το LAPD θα πρέπει να σιγουρέψει την ασφάλεια της πόλης από τους τρομοκράτες και κάθε λογής κακοποιούς, οι οποίοι δυστυχώς είναι αρκετοί. Είστε ο αρχηγός της ομάδας D του SWAT, της ειδικής ομάδας αστυνομικών που αναλαμβάνουν δράση μόνο σε επικίνδυνες καταστάσεις. Η εξειδίκευση της εν λόγω ομάδας βρίσκεται στον τομέα της απελευθέρωσης ομήρων και έτσι οι περισσότερες αποστολές θα έχουν αυτό το περιεχόμενο. Οπως πάντα, η ομάδα θα πρέπει να φέρνει εις πέρας τις αποστολές της, με όσο το δυνατόν λιγότερες απώλειες από τη μεριά της αλλά και από τη μεριά των τρομοκρατών (και των αθώων φυσικά!).

Χωρίς να υπάρχει κάποια φανερή απειλή για την υπογραφή της συνθήκης, η ομάδα SWAT εκτελεί αρχικά κλασικές αποστολές ρουτίνας, όπως επικίνδυνες συλλήψεις σε κατοικίες. Σιγά σιγά, όμως, θα ανακαλύψετε ότι το όλο παιχνίδι έχει να κάνει με μία συγκεκριμένη ομάδα τρομοκρατών, η οποία απειλεί στην πραγματικότητα άμεσα την υπογραφή της συνθήκης αλλά και όλο το Los Angeles! Διαλέξτε την ομάδα σας και αποτρέψτε αυτή την καταστροφή, and that's an order.



Δεν είναι η δουλειά μου να ψάχνω ναρκωτικά ανάμεσα σε βρώμικα ρούχα.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΑΡΙΕΡΑ ΣΑΣ

Το SWAT 3 σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε μία οποιαδήποτε αποστολή



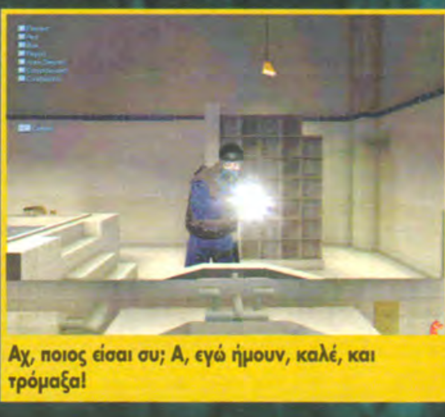
Μα τι στάση είναι αυτή; Ε, ξύπνα! Συλλαμβάνεσαι!

χωρίς να είναι αναγκαίο να την έχετε ολοκληρώσει στην campaign. Διαλέγοντας την επιλογή Mission, μπορείτε απλώς να παίξετε μία από τις πολλές αποστολές, χωρίς όμως να ξέρετε λεπτομέρειες, όπως ποιοι είναι οι όμηροι, τι όπλα έχουν οι τρομοκράτες, τι έχει συμβεί μέχρι να φτάσετε εσείς κ.λπ. Εάν θέλετε λίγη εξάσκηση μέχρι να αποφασίσετε ότι είστε έτοιμοι για δράση, τότε αυτή η επιλογή θα σας ικανοποιήσει πλήρως.

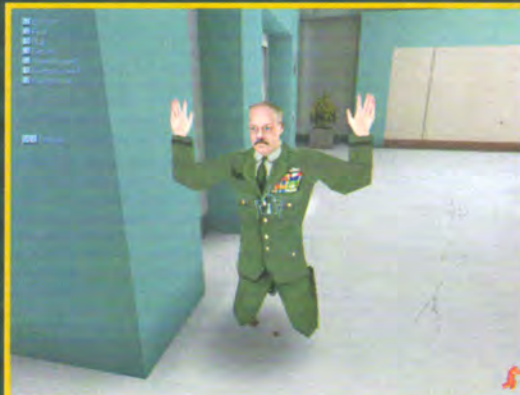
Μόλις ετοιμαστείτε ψυχολογικά να αναλάβετε την υψηλόβαθμη(;) θέση του Element Leader, επιλέξτε το New Career. Επειδή οι γραφειοκράτες του LAPD έχασαν τα στοιχεία σας, θα πρέπει να τους τα υπενθυμίσετε συμπληρώνοντας τα ανάλογα πεδία, όπως όνομα, ψευδώνυμο, τα χρόνια που είστε στην υπηρεσία και τα άλλα σχετικά. Μόλις ξεμπερδέψετε με τη γραφειοκρατία, έρχεται η ώρα να διαλέξετε τους ανθρώπους με τους οποίους πρόκειται να συνεργαστείτε τις επόμενες επτά ημέρες. Είναι μια σπάνια ευκαιρία, γι' αυτό κάνετε σωστές επιλογές. Ως Element Leader έχετε το βαθμό του Sergeant και δικαιούστε να έχετε άλλον έναν συνάδελφο με τον ίδιο βαθμό. Θα πρέπει να διαλέξετε έναν από τους άλλους έξι Sergeants, οι οποίοι έχουν μια ομάδα από οκτώ απλούς αστυνομικούς, συνήθως με το βαθμό του Officer. Διαλέγοντας τον Sergeant, επιλέγετε και την ομάδα του. Βρείτε ποια ομάδα σάς αρέσει περισσότερο διαβάζοντας τα βιογραφικά των μελών της. Οταν αποφασίσετε, θα δείτε έναν πίνακα ιεραρχίας για να καταλάβετε πώς έχουν τα πράγματα. Επιβεβαιώνοντας τις επιλογές σας, το campaign-career αρχίζει με το πρώτο call-up. Η ημέρα είναι Παρασκευή και ο μήνας Ιούλιος του 2005. Η πρώτη αποστολή σας είναι να συλλάβετε έναν τρελό, ο οποίος πυροβολεί εδώ και μέρες τα αμάξια που περνάνε από τη λεωφόρο της Pasadena. Θεωρείται επικίνδυνος. Τι περιμένετε; Εχετε το ένταλμα. Τρέξτε να τον πιάσετε!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Στο pre-assault briefing ακούτε αρχικά την κλήση που λαμβάνετε για κάθε γεγονός. Αμέσως μετά ακούτε τον αρχηγό Seecamp να σας ενημερώνει για το τι ακριβώς συμβαίνει. Καθώς ακούτε τη φωνή του, μπορείτε να βλέπετε παράλληλα τα μέχρι στιγμής στοιχεία. Ο αρχηγός τα λέει προφορικά, αλλά καλό είναι να τα δείτε και σε γραπτή μορφή στην οθόνη σας. Το σημαντικότερο που πρέπει να γνωρίζετε είναι ποιοι είναι οι όμηροι και ποιοι οι τρομοκράτες ή οι κακοποιοί. Αν έχετε ένταλμα σύλληψης, για παράδειγμα, σας παρουσιάζεται μια φωτογραφία του υπόπτου από ταυτότητα ή άδεια οδήγησης, για να ξέρετε ποιον απ' όλους θα αναζητήσετε όταν μπείτε στο σπίτι. Εξίσου σημαντική είναι η επιλογή από μέρους σας της πλευράς του χώρου από την οποία θα εισχωρήσετε. Αν πρόκειται για κατοικία, συνήθως υπάρχουν περισσότερες από μία είσοδοι. Μελετώντας τα σχέδια, αποφασίζετε τι σας βολεύει περισσότερο. Τέλος, θα πρέπει ή να δηλώσετε κατά πόσον θα κάνετε μια δυναμική είσοδο, βάζοντας εκρηκτικά στην πόρτα και φωνάζοντας συνεχώς, ή να τρυπώσετε στα κρυφά παραβιάζοντας την κλειδαριά, προχωρώντας αθόρυβα και αιφνιδιάζοντας τους πάντες. Αυτή είναι μια αρκετά κρίσιμη επιλογή καθώς, αν οι κακοποιοί δεν ξέρουν ότι έρχεστε, είναι πολύ πιθανό να τους πιάσετε στον ύπνο και να μην έχουν βγάλει ούτε καν το όπλο τους! Επίσης, μια δυναμική είσοδος μπορεί να φοβίσει τους τρομοκράτες και να προβούν στην εκτέλεση των ομήρων, προτού καλά καλά τους δείτε. Επιλέξτε λοιπόν ή Stealth mode ή Dynamic. Μπορείτε βεβαίως να αλλάζετε συνεχώς κατά τη διάρκεια της αποστολής από Stealth σε Dynamic και αντίστροφα, αλλά μόλις ακουστούν πυροβολισμοί, η ομάδα αλλάζει αμέσως σε Dynamic, αφού πρέπει να δράσετε γρήγορα. Από κει και πέρα, μπορείτε να δείτε αν απαιτούν χρήματα ή κάτι άλλο οι τρομοκράτες και πότε λήγουν οι προθεσμίες για αυτές τις απαιτήσεις τους.



Αχ, ποιος είσαι συ; Α, εγώ ήμουν, καλέ, και τρόμαξα!



Αυτός είναι δικός μας.

Τώρα είναι ώρα να διαλέξετε τον οπλισμό σας. Εχουμε το κλασικό MP5, το γνωστό σε όλους (;) ημιαυτόματο, την καραμπίνα Benelli και ένα M4, ένα από τα "ξαδελφάκια" του M16. Ανέφερα τέσσερα όπλα, επειδή μπορείτε να επιλέξετε επίσης το MP5SD (το SD σημαίνει suppressed), το οποίο -όπως θα διαπιστώσετε- αποτελεί μία άλλη έκδοση του MP5 με σιγαστήρα. Σημειώστε ότι όλα τα όπλα έχουν έναν ενσωματωμένο φακό, ο οποίος είναι τρομερά χρήσιμος σε όλες τις περιπτώσεις χαμηλού φωτισμού. Αναλόγως του τι ξέρετε για κάθε αποστολή, μπορείτε να επιλέξετε τι σφαίρες θα χρησιμοποιήσετε. Αν ξέρετε ότι οι τρομοκράτες έχουν αλεξίσφαιρα, χρειάζεστε σφαίρες τύπου full metal jacket. Αν θέλετε να έχετε μικρό αριθμό νεκρών από τα πυρά σας, τότε επιλέξτε jacketed hollow point και οι κακοί απλώς θα ακινητοποιούνται στο έδαφος φωνάζοντας. Αυτό το αποτέλεσμα όμως δεν είναι πάντα σίγουρο, ιδίως αν τους έχετε γεμίσει σφαίρες. Τα όπλα και οι σφαίρες είναι τα μόνα πράγματα που στην ουσία μπορούν να αλλαχθούν από εσάς. Ολα τα άλλα είναι ο βασικός εξοπλισμός ενός αστυνομικού SWAT και δεν αλλάζουν. Η προστασία σας στο σώμα και το κεφάλι είναι τύπου IIIA, η πιο μεγάλη που μπορεί να υπάρξει στην πραγματική ζωή, διότι προσφέρει πλήρη αντιβαλλιστική προ-

ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΤΗΣ ΚΑΛΗΣ ΣΥΛΛΗΨΗΣ



Επιτέλους, έπειτα από 3 ημέρες εντοπίσαμε από πού έρχονται οι πυροβολισμοί που σκότωσαν πολλούς αθώους.



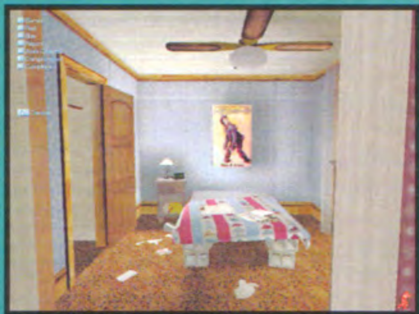
Ας μπούμε ήρεμα. Μπάμπη, ανάλαβε την πόρτα.



Ωραία τηλεόραση έχει ο φίλος. Κατάσχεται.



Κανένας στην κουζίνα και τα φαγητά είναι ακόμα ζεστά...



Κανείς στο δωμάτιο. Λες να μπήκαμε σε λάθος σπίτι;



Συγγνώμη, εδώ είναι το 5928 Omaha Street;



Χμ!, εδώ είμαστε. Αυτό το λέω αποδεικτικό στοιχείο και παράνομη κατοχή όπλου.



Νάτος, αυτός είναι! Ίδιος με τη φωτογραφία. Ψηλά τα χέρια, φίλε.



Εντάξει, τελειώσαμε. Κρίμα, δεν αντιστάθηκε καθόλου. Και είχα όρεξη για πιστολίδι.

στασία. Δοκιμάστε να πυροβολήσετε τους δικούς σας και πείτε μου ύστερα από πόσες σφαίρες πεθαίνουν...

Τα υλικά που θα σας βοηθήσουν να εκπληρώσετε την αποστολή σας είναι και αυτά μη επιλέξιμα. Αρχικώς έχετε ένα κουτί με εργαλεία, τα οποία ανοίγουν πόρτες και σε δεύτερη φάση θέτουν εκτός λειτουργίας εκρηκτικούς μηχανισμούς, ρουκέτες κ.λπ. Επιπροσθέτως, έχετε ένα εργαλείο ονόματι Opti-Wand, το οποίο σας επιτρέπει να κοιτάζετε με ασφάλεια γύρω από γωνίες, χωρίς να εκθέτετε το σώμα σας. Απλώς προεκτείνετε την κεφαλή του Opti-Wand, που στην πραγματικότητα είναι μια μικροσκοπική κάμερα, μέσα στο δωμάτιο που θέλετε να κρυφοκοιτάξετε. Τα δρώμενα φαίνονται σε ένα ξεχωριστό παράθυρο πάνω δεξιά. Επίσης, είστε εξοπλισμένοι με τα γνωστά flashbangs, που χρησιμοποιούνται για να τυφλώνουν προσωρινά τον αντίπαλο, ενώ διαθέτετε C2 gas, το οποίο κάνει όλους τους ανθρώπους χωρίς προστατευτικές μάσκες να βάζουν τα κλάματα και να αρχίζουν να βήχουν! Το C2 explosive είναι ο πασπαρτού της ομάδας SWAT, καθώς όλες οι κλειδωμένες πόρτες ανοίγουν (ή μάλλον γίνονται κομμάτια) όταν τοποθετήσετε το ειδικό αυτό εκρηκτικό υλικό πάνω τους. Τέλος, οι χειροπέδες είναι κάτι που θα χρησιμοποιείτε συχνά, μια και θα τις φοράτε στους κακοποιούς αλλά και στους αθώους.

Παρ' όλο που το SWAT 3 δεν ακολουθεί τα χνάρια του Rainbow Six, στο οποίο μπορούσατε να ορίσετε waypoints και go-codes, το pre-assault briefing είναι εξίσου σημαντικό. Μην το προσπεράσετε, διότι έτσι μπορεί να χάσετε κάποια σημαντικά στοιχεία, τα οποία θα πρέπει να ξέρετε πριν να επιχειρήσετε έφοδο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά αλλά και ο ήχος είναι τέλεια! Ειδικά τα γραφικά είναι τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Το μόνο που προϋποθέτει αυτή η τελειότητα είναι ένα πολύ, μα πολύ δυνατό μη-

χάνημα, της τάξεως των 500MHz. Ναι, σε ανάλυση 800x600 υπάρχουν σημεία όπου το παιχνίδι πηγαίνει "σπαστά". Σε ένα δυνατό μηχάνημα, λοιπόν, τα σημεία αυτά είναι πιο σπάνια, αλλά όχι ανύπαρκτα. Είναι κρίμα που το SWAT 3 απαιτεί ένα υπολογιστικό κτήνος για να δείξει την αξία του. Ωστόσο έπρεπε να το περιμένουμε ότι κάτι τέτοιο θα γινόταν αργά η γρήγορα.

Οσο για τον ήχο είναι εξαίσιος, με ρεαλιστικά ηχητικά εφέ παντός τύπου σε κάθε αποστολή. Τα speeches των χαρακτήρων είναι εξίσου καλά ("If you touch me, I'll sue!", "Thank goodness, the police!"). Οταν περνάτε χειροπέδες σε αθώους, αυτοί ανταποκρίνονται σχεδόν πάντα αρνητικά, οι εχθροί σάς βρίζουν ("You bastard!" ή "You'll regret this"), ενώ όταν διατάζετε τους δικούς σας να προχωρήσουν αυτοί φωνάζουν "Go! Move it guys, Let's go!" και άλλα παρόμοια. Πυροβολισμοί, φωνές και όλα τα ηχητικά εφέ ανεβάζουν το παιχνίδι στην κορυφή.

UNCOMPROMISED DUTY. HONOR AND VALOR

Αυτό είναι το σύνθημα που θα πρέπει να έχετε στο μυαλό σας τη στιγμή που ένας κακοποιός πετά το όπλο του και παραδίνεται. Ολη την ώρα πρέπει να σκέφτεστε πως δεν θα χρειαστεί να σκοτώσετε κανέναν, κακό ή καλό. Βεβαίως, υπάρχουν πάντα οι δυσάρεστες περιπτώσεις που θα χρειαστεί να πυροβολήσετε εναντίον κάποιου, όταν αυτός σημαδεύει προς το μέρος σας. Πάντως,



Ετοιμοι; Με το 1, με το 2, με το 3...

το παιχνίδι προσπαθεί να δείξει ότι πρέπει να χρησιμοποιείτε βία μόνο αν ο κακοποιός απειλεί τη ζωή σας, αυτήν των ανδρών σας ή των αθώων. Προσωπικά πιστεύω ότι τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Με το που εντοπίζετε έναν κακοποιό το σωστό είναι να του φωνάζετε να παραδοθεί και όχι να τον πυροβολείτε μόνο και μόνο επειδή έχει όπλο στο χέρι του. Αν τον πυροβολήσετε, τότε κάνατε χρήση θανάσιμης βίας χωρίς να χρειάζεται και η επίδοσή σας στον τομέα Proper Use of Deadly Force πέφτει. Ετσι, λοιπόν, με το που βλέπετε ένα άτομο, καλό ή κακό, πρέπει να το διατάζετε να σηκώσει τα χέρια ψηλά και να πέσει κάτω στα γόνατά του. Αν δεν ανταποκριθεί, του φωνάζετε μέχρι να αποφασίσει να το κάνει ή να αποπειραθεί να σας πυροβολήσει. Ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η όλη φάση της σύλληψης θυμίζει ταινίες. Για παράδειγμα, μπαίνετε εσείς και η ομάδα σας σε ένα δωμάτιο όπου βρίσκεται μία γυναίκα που κρατάει όπλο. Αμέσως όλοι αρχίζουν να φωνάζουν "Drop the weapon!, Get your hands up!, Drop to your knees!". Αν δεν ανταποκριθεί, οι φωνές γίνονται ολοένα πιο έντονες. "Drop it! Do it now!" και άλλες ατάκες, διαφορετικές κάθε φορά, ακούγονται, για να μην υπάρχουν ίχνη επανάληψης. Ατμοσφαιρικός επίσης είναι ο τρόπος που εισβάλλετε σε μια οικία με ένταλμα σύλληψης. Με το που σπρώχνετε την πόρτα, οι δικοί σας φωνάζουν "Police! Arrest Warrant!". Αν βρίσκονται άνθρωποι κοντά στην πόρτα, παραδίνονται αμέσως! Ενα αρνητικό στοιχείο είναι η δυσκολία από πλευράς χειρισμού αν χρειαστεί να φωνάξεις πρώτα στον εχθρό και μετά να τον πυροβολήσεις. Πρέπει να απομακρύνετε τα δάχτυλά σας από το πληκτρολόγιο ή το mouse, για να πατήσετε το ανάλογο κουμπί, και έτσι μπορεί να πεθάνετε. Καλό θα ήταν να μη χρειάζεται να πατήσετε το ανάλογο πλήκτρο για να φωνάξετε, αλλά να γίνεται αυτόματα με το που βλέπετε κάποιον. Πάντως, κατά τα άλλα, η μέθοδος με την οποία γίνονται οι επικοινωνίες είναι πολύ πετυχημένη. Για να διατάξετε μια ομάδα να ανοίξει μια πόρτα, απλώς πατάτε το πλήκτρο της ομάδας που θέλετε και μετά εμφανίζεται μια λίστα διαταγών. Αν κοιτάτε μια πόρτα, όσο μακριά και αν είστε, εμφανίζεται η επιλογή να ανοίξει η ομάδα την πόρτα. Πολύ απλό. Κάθε φορά που συλλαμβάνετε κάποιον, θα πρέπει να το αναφέρετε, για να έρθουν οι ειδικοί και να τον απομακρύνουν. Πρέπει να περνάτε χειροπέδες στον καθένα και πατώντας το ανάλογο πλήκτρο, δηλώνετε ότι είναι έτοιμοι για μεταφορά. Μέσα σε λίγα λεπτά ο όμηρος ή κακοποιός θα έχει απομακρυνθεί. Το ίδιο συμβαίνει και με τους τραυματίες. Αρχικώς αναφέρετε ότι υπάρχουν τραυματίες και μετά επιβεβαιώνετε ότι είναι έτοιμοι για μεταφορά. Τους νεκρούς τους αφήσετε όπως είναι, αφού δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα γι' αυτούς. Τα όπλα που ρίχνουν κάτω οι κακοποιοί πρέπει να τα μαζεύετε, αλλά δεν μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε, αν τελειώσουν οι σφαίρες στο δικό σας όπλο.

ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΕΙΟ;

Το SWAT 3 κυριολεκτικά με άφησε άφωνο λόγω των φωτορεαλιστικών γραφικών, του gameplay, που είναι πολύ απλό και ενδιαφέρον, και του ρεαλισμού του! Ολα είναι φτιαγμένα στην εντέλεια. Δεν πρόκειται να βρείτε τίποτα που να σας προκαλέσει αγανάκτηση, εκτός από το γεγονός ότι οι απαιτήσεις είναι πολύ μεγάλες. Επίσης σημαντικότατη έλλειψη είναι η απουσία του Multiplayer, η οποία, αν και μπορεί να μην ενοχλεί κάποιους, εντούτοις είναι αισθη-



Officers down. Ενας από αυτούς είμαι εγώ...

τή. Η Sierra όμως έχει καλά νέα. Ενα add-on θα κυκλοφορήσει σύντομα (πιθανόν τον Φεβρουάριο), το οποίο εκτός από νέες αποστολές, θα περιλαμβάνει την τελευταία έκδοση του Worldcraft, του γνωστού map-making προγράμματος, μαζί με έτοιμες Deathmatch και Co-op αποστολές για μεγάλα ξεφαντώματα! Sierra, κάνε γρήγορα. Σημειώστε ότι το multiplayer upgrade ήταν προγραμματισμένο να βγει στο Internet δωρεάν, αλλά αποφασίστηκε να κυκλοφορήσει σε add-on για τους γνωστούς (κερδοσκοπικούς) λόγους.

Αν τα πράγματα που, σύμφωνα με τη Sierra, περιέχονται στο add-on υπήρχαν στη retail έκδοση, τότε θα είχαμε να κάνουμε με ένα τέλειο παιχνίδι. Προς το παρόν, οι λάτρεις του single μπορούν να πανηγυρίζουν. Οταν βγει το add-on τους προκαλώ σε ένα Deathmatch... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	88

93



Τέλεια δομημένο από όλες τις πλευρές παιχνίδι. Αν συνεχίσουν να βελτιώνονται τα παιχνίδια με τέτοιον ρυθμό, σύντομα θα σπάσουμε το φράγμα του 100%!

HINTS & TIPS

Γεια σας, πιστοί μου υπήκοοι, και καλή χρονιά. Εύχομαι να είστε όλοι καλά, και προπαντός γεροί και δυνατοί. Από αυτό το τεύχος ξεκινά η επικοινωνία μας δύο φορές το μήνα. Δυστυχώς, όμως, μέχρι και σήμερα δεν είχα καμία βοήθεια από εσάς, παρ' όλο που σας το ζήτησα ευγενικά και ωραία. Φαίνεται πως τα περιμένετε όλα έτοιμα από εμένα. Για άλλη μία φορά σάς το ζητάω με ευγενικό τρόπο, αλλά σας προειδοποιώ πως, αν δω πάλι τα ίδια, θα αρχίσω τις κατ' οίκον επισκέψεις και θα στοιχειώσω εσάς αλλά και τα PCs σας, μια και θα τους ρουφήξω κάθε γραμμάριο (δηλαδή MB).... μνήμης και σκληρού δίσκου. Και τότε να δω τι θα κάνετε! Αντε και έχω καιρό να βγω βραδινή εξόρμηση...

Του Nosferatu, Cheat Vampire

QUAKE 3 ARENA

Στο προηγούμενο τεύχος είχα δημοσιεύσει tips για το Unreal Tournament. Τώρα λοιπόν ήρθε η ώρα και για το μεγάλο ανταγωνιστή του, το Quake 3. Ας δούμε λοιπόν τι μπορείτε να κάνετε:



• **Ξεκλειδώστε όλα τα Cinematics:** Από Dos Prompt, μπείτε στο directory του παιχνιδιού και γράψτε: quake3.exe+seta_spVideos "\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8".

• **Πρόσβαση σε όλες τις πίστες στο επίπεδο (Skill) 1:** Ανοίξτε την κονσόλα και γράψτε /iamacheater.

• **Πρόσβαση σε όλες τις πίστες στο επίπεδο (Skill) 100:** Ανοίξτε την κονσόλα και γράψτε /iamamonkey.

Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς που ακολουθούν σε multiplayer mode, θα πρέπει να έχετε ενεργοποιήσει τα cheats στον server (π.χ. /devmap +map [όνομα]).







• **God Mode:** Ανοίξτε την κονσόλα και γράψτε: /god.

• **Ολα τα όπλα:** Ανοίξτε την κονσόλα και γράψτε: /give all.

Εδώ, εάν θέλετε, μπορείτε να πάρετε κάποιο συγκεκριμένο όπλο δίνοντας αντί του all ένα από τα παρακάτω (το οποίο και αποκτάτε):

• **Allammo:** Παίρνετε όλο τον οπλισμό.

• **Armor:** Επιπλέον πανοπλία.

• **Battle suit:** Στολή μάχης.

• **Flight:** Αποκτήστε... φτερά στα πόδια και πετάξτε.

• **Gauntlet:** Πάρτε ένα μεταλλικό γάντι.

• **Grappling hook:** Παίρνετε έναν γάντζο, σχήματος άγκυρας.

• **Grenade launcher:** Εκτοξευτής χειροβομβίδων.

• **Health:** Επιπλέον υγεία.

• **Invisibility:** Γίνεστε αόρατοι.

• **Lightning gun:** Οπλο που εκτοξεύει κεραυνούς (τύφλα να έχει ο Δίας)!

• **Machinegun:** Τι άλλο από ένα αυτόματο όπλο.

• **Medkit:** Αποκτάτε επιπλέον φορητό φαρμακείο.

• **Personal teleporter:** Ο προσωπικός σας τηλεμεταφορέας, που σας πάει παντού (και χωρίς να τον πιάνει η "κίνηση").

• **Plasma gun:** Οπλο πλάσματος.

• **Quad damage:** Πολλαπλασιάζει τη δύναμη των όπλων σας.

• **Rocket launcher:** Εκτοξευτής ρουκετών.

• **Shotgun:** Αποκτάτε μια καραμπίνα, για να πάτε για κυνήγι.

FORCE 21

Το Force 21 είναι ένα από τα πολλά παιχνίδια στρατηγικής που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό, αλλά μάλλον δεν θα μπορέσει να σταθεί με ιδιαίτερες αξιώσεις στο χώρο. Τέλος πάντων, αυτό είναι προσωπική γνώμη, καθώς σε κάποιους από εσάς είναι πολύ πιθανό να αρέσει. Ορίστε λοιπόν μερικοί κωδικοί:



• **Amazon:** Εξαφανίζει τα δέντρα (δεν ξέρω αν αυτό θα επιφέρει κάποια δυναμική παρέμβαση του Βεργή).





• **Avatar:** Εμφανίζει κίτρινα κουτιά στα κτίρια και τα οχήματα.

• **London:** Εξαφανίζει τα σύννεφα.

• **Hasselhoff:** Αμεση ήττα.

• **Ispy:** Εξαφανίζει την ομίχλη.

• **Polytheism:** Ολοι γίνονται αόρατοι.

• **Killenemy:** Σκοτώνει όλους τους εχθρούς.

• **Chessmatch:** Το Radar τα βλέπει όλα.

• **Stratperspective:** Αλλάζει την οπτική γωνία.

• **Novictory:** Απενεργοποιεί τα αποτελέσματα της νίκης.

• **Chillout:** "Κλειδώνει" το όχημα εκεί όπου βρίσκεται.

• **Seattle:** Απενεργοποιεί τον ορίζοντα.

• **Gameoverman:** Αμεση νίκη.
• **Exit:** Αυτόματη έξοδος στα Windows (εντάξει, αυτό το κάνουν και από μόνα τους).
• **Targetlist:** Σας δείχνει τους επιλεγμένους στόχους.
• **Id:** Ενεργοποιεί την αναγνώριση των οχημάτων.

Αν θέλετε να αυξήσετε τις ικανότητες των στρατιωτών σας, βρείτε το φάκελο ChineseComanders στο directory του παιχνιδιού. Ανοίξτε το με έναν text editor και τροποποιήστε τες όπως θέλετε. Μην ξεχάσετε όμως να σώσετε το αρχικό αρχείο πριν να κάνετε οποιαδήποτε τροποποίηση.

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Να και ένα παιχνίδι rally για τη συνέχεια, και αυτό νέας κυκλοφορίας. Αν λοιπόν θέλετε να το κάνετε πιο εύκολο, δώστε για όνομα ένα από τα ακόλουθα (αμέσως θα πρέπει να ακούσετε ένα μικρό κορνάρισμα - σημάδι πως το cheat ενεργοποιήθηκε):
• **World class:** Πρόσβαση στο A8 Championship.
• **Turbo challenge:** Κάνει τα A8 Cars διαθέσιμα στο Single Race και Time Trial mode.
• **Max power:** Σας δίνει ένα μυστικό Citroen WRC Car.
• **Throw me a bone:** Σας δίνει το Citroen Saxo WRC.







• **Give me time:** Σας δίνει επιπλέον ένα διαθέσιμο λεπτό για χρόνο επισκευής.

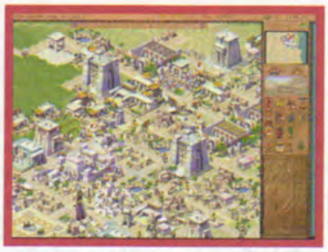
PHARAOH

Το Pharaoh είναι το νέο παιχνίδι στρατηγικής από τη Sierra, του οποίου η υπόθεση εκτυλίσσεται στην αρχαία Αίγυπτο. Αν θέλετε να φέρετε το παιχνίδι κυριολεκτικά στα μέτρα σας, ενεργήστε ως εξής:





Με τη βοήθεια του Windows Explorer βρείτε το αρχείο Pharaoh_Model_Normal.txt και κάνοντας δεξί κλικ επάνω του επιλέξτε Properties (ιδιότητες). Από εκεί "ξετσεκάρετε" την επιλογή Read only και πατήστε OK. Τώρα λοιπόν μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο αυτό με το Notepad και αφού διαβάσετε τις εκεί οδηγίες, τροποιήστε το όπως θέλετε (κοινώς, αλλάξτε του τα φώτα!). Αφού τελειώσετε, αποθηκεύστε το και ακολουθώντας την ίδια διαδικασία με την πρώτη, τσεκάρετε και πάλι την επιλογή Read only.
• **Βοήθεια από τους άστεγους**
Ενώ παίζετε, πατήστε μαζί τα



πλήκτρα [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C και μετά γράψτε "help homeless". Από δω και πέρα οι άστεγοι θα σας βοηθούν.

DELTA FORCE 2

Η "Δύναμη Δέλτα" επέστρεψε στις οθόνες μας, στη συνέχεια ενός από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής. Αμέσως έψαξα και σας βρήκα τους πρώτους κωδι-





κούς που βγήκαν γι' αυτό το παιχνίδι και σας τους παραδίδω (θα τους δώσετε στην κονσόλα - πατήστε το πλήκτρο"ï").
• **Thetrooper:** God Mode
• **Sunandsteel:** Επαναγεμίζει τον οπλισμό σας.
• **Diewithyourbootson:** Σας δίνει άπειρο οπλισμό
• **Stilllife:** Γίνεστε αόρατοι
• **Revelations:** Σας δίνει 8 Artillery Shots.

Ακόμη δοκιμάστε να γράψετε τη φράση "you've got problems" αλλά σε μια λέξη, χωρίς κενά και αποστρόφους (δηλαδή: youvegotproblems), αλλάξτε την οπτική σε 3ου προσώπου και... δείτε τι συμβαίνει!

Προσοχή, όμως, γιατί δεν λειτουργεί με όλες τις εκδόσεις του παιχνιδιού.

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Στο προηγούμενο τεύχος είχατε βρει κωδικούς γι' αυτό το πολύ καλό παιχνίδι. Από τότε, αν και δεν πέρασε πολύς καιρός, νέοι κώδικες επικοινωνίας έκαναν την εμφάνισή τους και έτσι είπα να σας τους δώσω όλους μαζεμένους. Για να ενεργοποιήσετε κάποιον από αυτούς, πρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσετε το F10 και να δώσετε τον ανάλογο κωδικό στο πα-



ράθυρο εντολών.
• **Taklit_marion on:** God Mode
• **Urgon_elsa:** Αποκτάτε όλα τα όπλα.
• **Azerim_sophia:** Παίρνετε αντικείμενα που ανεβάζουν την υγεία σας.
• **Nub_willie:** Κάποιο ελεύθερο hint.
• **Mem:** Δείτε πόση μνήμη έχετε.
• **Version:** Σας δείχνει την έκδοση του παιχνιδιού.





HINTS & TIPS

TOMB RAIDER - THE LAST REVELATION

Ιδού το τελευταίο παιχνίδι της Lara (review του οποίου θα βρείτε στο παρόν τεύχος). Φυσικά, δεν θα μπορούσα να μη συμπεριλάβω ό,τι σχετικό έχει κυκλοφορήσει για το παιχνίδι αυτό.





• **Πέρασμα επιπέδου:** Κάνετε τη Lara να κοιτάει Βόρεια. Κατόπιν ανοίξτε το inventory και κοιτάξτε την πυξίδα για να δείτε αν είστε στη σωστή θέση. Αν όχι, επαναλάβετέ το μέχρι να το πετύχετε. Αφού λοιπόν το καταφέρετε, πηγαίνετε στην επιλογή "Load Game" και κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα-γράμματα που σχηματίζουν τη λέξη "HELP" και μετά αφήστε τα. Κλείστε το inventory για να "προαχθείτε" στο επόμενο επίπεδο.

• **Πώς θα αποκτήσετε απεριόριστα αντικείμενα:** Και εδώ θα πρέπει να κάνετε τη Lara να κοιτάει Βόρεια, όπως και παραπάνω. Στη συνέχεια μπείτε και πάλι στο inventory και στο small medipack, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα που σχηματίζουν τη λέξη guns και αφήστε τα. Τέλος, ξαναβγείτε από το inventory.



• **Πώς να κοιτάξετε εύκολα Βόρεια:** Βρείτε ένα οποιαδήποτε εμπόδιο που να βρίσκεται βόρεια και σκαρφαλώστε ή ανεβείτε το. Πηγαίνετε στο inventory και δείτε την πυξίδα σας, η οποία θα πρέπει να βρίσκεται στο σωστό σημείο.

• **Πώς θα πάρετε όλα τα όπλα: Καταρχήν,** θα πρέπει πρώτα να έχετε ενεργοποιήσει το cheat για τα απεριόριστα αντικείμενα. Αφού λοιπόν έχετε βγει από το inventory, ξανανοίξτε το και κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα που σχηματίζουν τη λέξη WEAPONS, και μετά αφήστε τα. Τελειώνοντας, κλείστε και πάλι το inventory.

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Ο εν λόγω τίτλος, παρ' όλο που αναφέρεται σε μια κινηματογραφική ταινία, έχει την πρωτοτυπία να εξελίσσεται μετά το τέλος αυτής. Αν θέλετε κάποια βοήθεια, δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς ενώ παίζετε, για να ενεργοποιήσετε την αντίστοιχη λειτουργία.





Kirk: Αποκτάτε απεριόριστη υγεία.

Spock: Πέρασμα του τρέχοντος επιπέδου.

Bones: Προσθέτετε το Hypospray στο inventory σας.

Scotty: Σας δίνει όλα τα κλειδιά και τις passcards.

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Το Half-Life αποτέλεσε ένα από τα καλύτερα action παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Πρόσφατα κυκλοφόρησε και το επίσημο add-on του το Opposing Force. Δεν νομίζω λοιπόν πως μια μικρή βοήθεια και γι' αυτό το παιχνίδι θα σας άφηνε αδιάφορους.





Ξεκινήστε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τη γραμμή εντολών: hl.exe -dev -console -game gearbox. Αυτό μπορείτε να το κάνετε είτε μέσω DOS mode είτε αλλάζοντας το target στο shortcut (συντόμευση) του παιχνιδιού (κάνοντας δεξί κλικ σε αυτό και επιλέγοντας την ανάλογη επιλογή).

Αφού λοιπόν ξεκινήσατε με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να δώσετε στην κονσόλα κάποια από τις ακόλουθες εντολές:

• **IMPULSE 101:** Σας δίνει όλα τα όπλα και τον οπλισμό τους.

• **/GOD:** God mode.

• **/NOCLIP:** Περάστε μέσα από τους τοίχους και, αν θέλετε, μπορείτε να πετάξετε κιόλας.



• **/NO TARGET:** Οι εχθροί σας σάς αγνοούν και δεν σας πυροβολούν.

• **/MAP:** xxxx - Πηγαίνετε στον αντίστοιχο χάρτη (όπου xxxx ορίζετε το χάρτη στον οποίο επιθυμείτε να πάτε).

• **/GIVE xxxx:** Αποκτάτε το αντίστοιχο αντικείμενο (ισχύει ό,τι και παραπάνω).

• **/GIVE WEAPON_X:** Σας δίνει όποιο από τα ακόλουθα όπλα δώσετε στη θέση του X:

- GRAPPLE
- KNIFE
- PIPEWRENCH
- EAGLE
- M249
- SNIPERRIFLE
- DISPLACER
- SHOCKRIFLE
- SPORELAUNCHER

• **/GIVE AMMO_556:** Σας δίνει οπλισμό για το M249.

• **/GIVE AMMO_762:** Σας δίνει οπλισμό για το Sniper Rifle.

SHADOW COMPANY

Ωπ, η "σκοτεινή εταιρία" παρούσα. Αν θέλετε να βρείτε λίγο "φως", δεν έχετε παρά να κάνετε τα εξής:

• God Mode για όλους τους στρατιώτες: Επιλέξτε το στρατιώτη που θέλετε, πατήστε Enter και γράψτε DOLEMITE.



• Άλλοι κωδικοί: Πατήστε Enter και κατόπιν γράψτε:

PAUL HANEY SEES ALL: Μπορείτε να δείτε πού βρίσκονται όλοι οι στρατιώτες του εχθρού.

TOGGLE BOTTOMBAR: Bottom Display On/Off

AUTOWIN!: Αμεση νίκη.

• Πρόσβαση σε όλες τις cam-





paigns: Πατήστε Enter και γράψτε "SET_CAMPAIGN X" (χωρίς τα εισαγωγικά). Οπου X βάλτε μία από τις ακόλουθες campaigns

- Angola_tutorial
- Angola
- Romania
- Kola
- Caribbean
- Kola_2



- Ecuador
- Peru
- Angola_2

TARZAN

Η πρόσφατη ταινία κινουμένων σχεδίων της Disney δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από το δρόμο της μεταφοράς της στους Η/Υ. Αν λοιπόν θέλετε κάποια βοήθεια στην περιπλάνησή σας στη ζούγκλα, δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

Stlevel: Πέρασμα επιπέδου.

Ststage: Επιλογή επιπέδου.

Stanimals: Σκοτώνετε όλα τα ανεπιθύμητα ζώα.

Stsave: Αμεση αποθήκευση παιχνιδιού.

Stload: Αμεση φόρτωση παιχνιδιού.

Stjane: Μεταμορφωθείτε σε Jane (και χωρίς να χρειαστεί να πάτε στην Καζαμπλάνκα)

Sttarzan: Μεταμορφωθείτε σε Tarzan.

Stcolour: Το παιχνίδι αποκτά πιο λαμπερά χρώματα.

REVENANT

Για το τέλος μερικοί χρήσιμοι κωδικοί γι' αυτό το πολύ καλό RPG. Δώστε λοιπόν Enter και μετά γράψτε κάτι από τα ακόλουθα. (Σημείωση: Δεν μπορείτε να πατήσετε Enter ενώ έχετε "τραβήξει" κάποιο όπλο.)

- **Alreadydead:** God Mode
- **Potionsnlotions:** Αποκτάτε πολλά φίλτρα.
- **Alchemy:** Αποκτάτε 999.999





μονάδες χρυσού.

- **Nahkranoth:** Σκοτώστε τα τέρατα με ένα και μόνο χτύπημα.
- **Noamnesia:** Μετατρέπει το επίπεδο του χαρακτήρα σε 30.
- **Abracadabra:** Το mana δεν μειώνεται.
- **Gimmesomegrub:** Σας δίνει 5



μονάδες από κάθε είδος φαγητού.

- **Dummies:** Απενεργοποιεί το AI (τεχνητή νοημοσύνη) των τεράτων.
- **Debug:** Πατώντας το F12 ανοίγετε έναν In-Game Editor.

Πώς να βελτιώσετε τα στατιστικά σας:

Πηγαίνετε στο Jong (trainer) και χρησιμοποιήστε το κωδικό Nahkranoth (τη χρησιμότητά του μπορείτε να τη δείτε παραπάνω). Μονομαχήστε μαζί του και κάθε φορά που θα καταφέρνετε να τον χτυπήσετε θα αποκτάτε επιπλέον εμπειρία. Μην το παρακάνετε, όμως, γιατί μπορεί να τον σκοτώσετε. Μόλις αρχίσει να εξαφανίζεται, σταματήστε τη μονομαχία και βγείτε από εκεί. Μόλις ξαναμπείτε, οι δυνάμεις του θα έχουν ανανεωθεί και θα μπορείτε να ξαναμονομαχήσετε μαζί του. Επαναλάβετε την κίνηση αυτή μέχρι να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
AGE OF EMPIRES 2	108,111
ALIENS vs PREDATOR	108
ANNO 1602	110
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111
BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST	109
BRAVEHEART	111
CARNIVORES	113
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	111
CLOSE COMBAT III	110
DARKSTONE	110
DEER HUNTER 3	113
DRAKAN	109
DUNGEON KEEPER 2	111
EXPANDABLE	111
FALCON 4.0	112
FIFA 2000	111
FINAL FANTASY VII	111
FUTURE COP: LAPD	110
GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109
GRAND THEFT AUTO 2	112
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE	111
HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)	108
HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS.)	109
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE	113
JAGGED ALLIANCE 2	110
LEGO RACERS	113
MIDTOWN MADNESS	109
MIGHT & MAGIC VII	110
NBA LIVE 2000	112
NEED FOR SPEED 3	108
NEED FOR SPEED 4	108,113
NHL 2000	112
NOCTURNE	110,113
PREMIER MANAGER 99	109
RAGE OF MAGES	107
RAGE OF MAGES 2	109
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
RE-VOLT	110
S.C.A.R.S.	108
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	108
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	108
STAR WARS: EPISODE 1 RACER	108
SYSTEM SHOCK 2	109
SWAT 3	113
TA KINGDOMS	109
UNREAL TOURNAMENT	113
WWII FIGHTERS	108
X-WING ALLIANCE	110

DARKSTONE
ΜΕΡΟΣ Β΄

Συνεχίζουμε με τον οδηγό για το Darkstone. Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με όλα τα πιθανά σενάρια απόκτησης του καθενός από τους επτά κρυστάλλους, τα οποία- επαναλαμβάνουμε- επιλέγονται τυχαία σε κάθε παιχνίδι, συγκροτώντας κάθε φορά μία -κατά έναν τρόπο- διαφορετική ιστορία.

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr



Η πανέμορφη Mika the Sorceress.



Το σιντριβάνι του φωτός.

Στο προηγούμενο τεύχος είχε αναφερθεί ότι υπάρχουν τρία πιθανά -και διαφορετικά- σενάρια-αποστολές για την απόκτηση κάθε κρυστάλλου. Αυτή η τυχαία "γεννήτρια" τοποθέτησης αποστολών σε κάθε παιχνίδι έχει ως αποτέλεσμα την επίσης τυχαία τοποθέτηση των συγκεκριμένων εισόδων σε μπουντρούμια ή των επίγειων κτισμάτων που σχετίζονται με κάθε αποστολή. Για το λόγο αυτό (και φυσικά λόγω έλλειψης χώρου) θα αναφέρουμε περιληπτικά την καθεμία, ασχολούμενοι μόνο με τα σημαντικά στοιχεία-κλειδιά κάθε υπο-ιστορίας. Επίσης, δεν θα αναφέρουμε τον τρόπο εξουδετέρωσης κάθε αντιπάλου, αφού μπορείτε να χρησιμοποιήσετε hand to hand ή μαγικές επιθέσεις και η ευκολία/δυσκολία εξαρτάται αποκλειστικά από το επίπεδο του/των χαρακτήρα/ων σας.

Ο πρώτος κρύσταλλος που θα αναζητήσετε είναι...

Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ ΤΗΣ ΣΟΦΙΑΣ (ΚΑΙ ΟΧΙ ΤΗΣ ΚΑΤΕΡΙΝΑΣ)

ΤΟ ΚΕΡΑΣ ΤΗΣ ΑΦΘΟΝΙΑΣ

Στη Land of Ardyl θα βρείτε ένα χωριό που υποφέρει από λιμό. Θα σας αναθέσουν να βρείτε το Horn of Plenty, ένα κέρας που προσφέρει άφθονη τροφή. Κατεβείτε στο 1ο επίπεδο. Μέχρι το 4ο και τελευταίο θα πρέπει να έχετε βρει και σκοτώσει ένα Fire και ένα Ice Golem (κατοικούν σε "ευδιάκριτες" αίθουσες). Επειτα θα βρείτε τον Riken και θα του δώσετε τα λάφυρα από τα Golems (μία Fire και μία Ice Sphere - σας τα ζητά, άλλωστε, στην αρχή του πρώτου επιπέδου) και θα πάρετε ως αντάλλαγμα την Cloak of Clouds. Με αυτή θα περάσετε μέσα από τους τοίχους του αρχηγείου του κλέφτη του Horn of Plenty, του κακού μάγου Zoram. Αφού τον σκοτώσετε, πάρτε το Horn of Plenty και επιστρέψτε στο χωριό για τον πρώτο κρύσταλλο. Αν είστε αρκετά χαμηλού επιπέδου, μπορείτε να κρατήσετε το Horn και να το επιστρέψετε



Η γιγαντιαία βασίλισσα-σφήκα. Σε λίγο θα πεθάνει...



Επίσκεψη στο κοτέτσι ενός Lizardman.



Φανταστείτε τα αυγά αυτά να ήταν από κοτόπουλο...

αρκετά αργότερα, αφού δεν παίζει ρόλο η σειρά συλλογής των κρυστάλλων. (Γιατί να το κρατήσετε; Απλούστατα, διότι, αν κάνετε κλικ πάνω του, θα παίρνετε κάθε φορά ένα μπούτι από κοτόπουλο Μιμίκος.)

Η (ΜΙ)ΜΙΚΑ THE SORCERESS

Μπορεί να μη συναντήσετε την αποστολή με το Horn of Plenty αλλά το χωριό με τους πετρωμένους κατοίκους. Για να επιστρέψουν στη φυσική κατάστασή τους, θα πρέπει να αναιρέσει την κατάρα της η (Mi)-Mika the Sorceress. Κατευθυνθείτε προς το σπίτι της (στη μέση ενός μικρού άλσους) και θα σας ζητήσει να βρείτε τον τρόπο με τον οποίο θα ανακτήσει την ομορφιά της. Μπείτε στο 1ο επίπεδο (στην είσοδο αναγράφεται "Fountain of Youth") και αρχίστε να ψάχνετε τα κιβώτια που θα βρείτε μέχρι και το 4ο επίπεδο. Θα βρείτε κάπου έναν καθρέφτη. Κατευθυνθείτε έπειτα προς το 4ο επίπεδο και το Σιντριβάνι της Νεότητας, για να μιλήσετε στον Elas. Είναι απελπισμένος γιατί και αυτός βλέπει τον εαυτό του πανάσχημο στον καθρέφτη που κρατά. Ομως, στο μόνιτορ που κοιτάτε δεν φαίνεται κάτι τέτοιο, γι' αυτό δώστε του τον καθρέφτη που βρήκατε, να δοκιμάσει και σε αυτόν. Θα πετάξει τον παλιό καθρέφτη. Πάρτε τον και θα δείτε ότι είναι, τελικά, ένας Mirror of Lies. Τρέξτε στη (Mi)Mika και δώστε της τον Καθρέφτη των Ψεμάτων. Θα νομίσει ότι είναι πανέμορφη ξανά. Επιστρέψτε στο χωριό και θα δείτε ότι όλοι έχουν επανέλθει στη φυσιολογική κατάστασή τους.

Ο ΣΤΑΥΡΟΣ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ

Αντί των δύο προηγουμένων, μπορεί να συναντήσετε μία αυλή, μέσα στην οποία θα μιλήσετε με τον Drakus, έναν αντικέρ που θα σας ζητήσει να βρείτε τον Sun Cross. Στο 3ο επίπεδο κάτω από τη γη θα βρείτε ένα μοναστήρι αφιερωμένο στη θεά Kaliba, όμως δεν μπορείτε να μπείτε αν δεν αποδείξετε την πίστη σας. Προχωρήστε στο 4ο επίπεδο και βρείτε τον Gondor. Θα σας αναθέσει μια σειρά από δοκιμασίες, όπου -μεταξύ άλλων- θα πρέπει να κάνετε την επιλογή του όπλου σας και να σκοτώσετε στη συνέχεια έναν αλυσοδεμένο άμοιρο. Ο,τι και να επιλέξετε (μπορείτε να μην τον σκοτώσετε, αλλά να προχωρήσετε στην επόμενη αίθουσα) θα έχει ως αποτέλεσμα να βραβευτείτε με ένα μενταγιόν και αρκετά xps από τις αράχνες που θα εμφανιστούν. Επιστρέψτε τώρα στο μοναστήρι και δείξτε το μενταγιόν για να σας επιτραπεί η είσοδος. Στο εσωτερικό μην επιχειρήσετε να αρπάξετε τον ψεύτικο σταυρό που υπάρχει στην Τράπεζα, αλλά αναζητήστε έναν μετακινούμενο δαυλό που ανοίγει ένα μυστικό πέρασμα. Μπείτε μέσα και, αφού αποδείξετε στο σκελετό ότι μόνος του δεν πιάνει μία (μόνο από swarm και πάνω είναι επικίνδυνοι τούτοι), πάρτε τον αληθινό σταυρό και επιστρέψτε στον Drakus. Αυτός θα μεταμορφωθεί σε τέρας (είναι υπηρέτης του Draak). Αφού σκοτώσετε αυτόν και τους υπηρέτες του (φροντίστε να κάνετε save προτού του δώσετε το σταυρό και, γενικά, συχνά στο παιχνίδι), θα εμφανιστεί ο Sebastian και θα σας δώσει τον Κρύσταλλο της Σοφίας.

Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ ΤΗΣ ΑΡΕΤΗΣ

ΤΑ ΚΑΛΑΜΑΚΙΑ

Αφού πάρετε τον Crystal of Wisdom, κάνετε μια βόλτα στην υπόλοιπη Land of Ardyl. Θα βρείτε μια μικρή λίμνη και θα σας μιλήσει ένα fairy. Συγκρατήστε την απλή μελωδία που θα ακούσετε και φύγετε για την είσοδο προς το 5ο επίπεδο. Θα πρέπει να βρείτε πέντε άνισου μήκους Reeds (καλάμια). Στο 8ο επίπεδο θα βρείτε το σκοτεινό δωμάτιο με τα φίδια. Παρατηρήστε τις πέντε κεφαλές στην είσοδο του δωματίου και τοποθετήστε τα καλάμια με τη σειρά, από το μικρότερο στο μεγαλύτερο - θα ακούσετε τη μελωδία που σας έπαιξε το fairy και θα μπείτε στο δωμάτιο χωρίς να σας επιτεθούν τα φίδια (αν θέλετε xps, κάνετε "ντου", όμως προσέξτε γιατί είναι θανάσιμα). Πάρτε τον Crystal of Virtue και φύγετε προς την επιφάνεια.

Η ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ

Στο Land of Ardyl μπορεί να συναντήσετε έναν οικισμό, όπου θα βρείτε μια γυναίκα στο κρεβάτι του πόνου χτυπημένη από δηλητήριο. Ανοίξτε το μπαούλο εκεί κοντά και θα βρείτε ένα γράμμα που αποδεικνύει ποιος ευθύνεται για τη δηλητηρίαση. Μιλήστε στον Gutrick και κατευθυνθείτε στη συνέχεια προς το σπίτι του μάγου Ger. Θα σας δώσει ένα απλό κύπελλο, το οποίο θα πρέπει να γεμίσετε με το αντίδοτο. Μπείτε τώρα στην είσοδο προς το 5ο επίπεδο και πάρτε όλα τα Prisms που υπάρχουν στο καθένα από τα επίπεδα μέχρι το 8ο. Ανεβείτε έπειτα στο 6ο επίπεδο και βρείτε το Fountain of Light. Τοποθετήστε τα Prisms στους βωμούς, έτσι ώστε να σχηματιστεί μία ακτίνα που θα τερματίζεται στον κεντρικό βωμό. Χρησιμοποιήστε το κύπελλο και θα πάρετε το Antidote. Επιστρέψτε στην Genna και θα γιατρευτεί - ο Crystal of Virtue είναι δικός σας.

Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ

Στην τρίτη εναλλακτική αποστολή θα βρείτε κάπου στην επιφάνεια (συνήθως δυτικά) ακόμη ένα



Ο ναός των Lizardmen.



Αφού πάρετε τον τρίτο κρύσταλλο, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα spectre και τέσσερις-πέντε... pinokios. (Βασικά, αυτοί είναι Trolls αλλά... τι μύτη είναι αυτή!)

fairy δίπλα σε έναν αλυσοδεμένο μονόκερω. Θα πρέπει να βρείτε το κλειδί για το λουκέτο. Κατευθυνθείτε προς της είσοδο του 5ου επιπέδου, κατεβείτε μέχρι το 8ο και βρείτε ένα σπίτι με μια καγκελωτή πόρτα. Χρησιμοποιήστε το fairy για να μπει μέσα και να ανοίξει την πόρτα από το εσωτερικό - θα το φυλακίσει σε μια γυάλα ο υπαίτιος του όλου κακού (πώπω καταστροφή!!!), ένας μάγος. Μόλις η πόρτα ανοίξει, εξαλείψτε τον και, αφού ελευθερώσετε το fairy από τη γυάλα, πάρτε το κλειδί και ελευθερώστε τον Μονόκερω στην Land of Ardyl. Πάρτε τον Crystal of Virtue και προχωρήστε προς τη Land of Marghor.

Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ ΤΟΥ ΘΑΡΡΟΥΣ

A BUG'S LIFE

Μία από τις εναλλακτικές αποστολές για τον Κρύσταλλο του Θάρρους αφορά σε πάρα, μα πάρα πολλά έντομα. Ουσιαστικά, πρόκειται για μία πολύ μεγάλη βασίλισσα-σφήκα και την παρέα της. Είναι το πρώτο σημείο στο οποίο θα δυσκολευτείτε, αφού σκοπός σας είναι να "καθαρίσετε" αρκετές κυψέλες υπό την ενόχληση θανάσιμων εντόμων. Κατεβείτε από το πηγάδι στο 9ο και έπειτα στο 10ο επίπεδο. Εδώ μπορείτε να σκοτώσετε έναν σκελετό για να πάρετε την Armor of Fear (στο Throne of Terror), κάτι που θα σας διευκολύνει αρκετά μια και θα μπορείτε να διώχνετε τα έντομα που επιτίθενται κατά μυριάδες (υπερβολές...). Τέλος πάντων! Θα βρείτε κάπου δύο παγιδευμένους ...λαγουμιτζήδες, οι οποίοι θα σας μιλήσουν για μία γιγαντιαία βασίλισσα-σφήκα σε κατώτερο επίπεδο. Επίσης, θα βρείτε τον Rosso που θα σας δώσει ένα ειδικό σπαθί για να τη σκοτώσετε. Ε, βρείτε τη (στο 12ο επίπεδο) και σκοτώστε τη με το σπαθί, προσέχοντας μόνο να καθαρίσετε πρώτα τις φωλιές γύρω της χρησιμοποιώντας συχνά το Fear για να ακινητοποιείτε τα &Æ$#$# έντομα.

ΑΠΕΣΤΑΛΜΕΝΟΣ (ΕΝΟΣ) ΘΕΟΥ

Αντί της σφηγκοαποστολής, μπορεί να συναντήσετε έναν τυφλό μοναχό που θα σας ζητήσει να βρείτε το Eye of Ra. Μπείτε στο 9ο επίπεδο και αρχίστε να σκοτώνετε, αναζητώντας -συνολικά και στα τέσσερα επίπεδα- τρία ζευγάρια ματιών, τα οποία θα πρέπει να τοποθετήσετε σε αντίστοιχα (φτιαγμένα από το ίδιο υλικό) αγαλματίδια για να μπορέσετε να τα πάρετε. Στο τελευταίο επίπεδο θα βρείτε ένα ενδιαφέρον χαλί, στο οποίο είναι ζωγραφισμένο ένα υποτυπώδες ρολόι. Διαβάστε τις πλάκες στους τοίχους και βρείτε τις θέσεις στις οποίες πρέπει να βάλετε τα αγαλματίδια (αν βαριέστε να λύνετε γρίφους, βάλτε το χρυσό αγαλματίδιο στο VII, το ασημένιο στο X και το χάλκινο στο IIV). Δώστε τώρα το Eye of Ra στον μοναχό και θα σας δώσει έναν... μεγεθυντικό φακό (μας δουλεύουν μου φαίνεται). Κατευθυνθείτε έπειτα προς έναν τύπο που ψαρεύει και μιλήστε του - θα δεχτεί να επισκευάσει ό,τι του πείτε. Οδηγήστε τον στο νησί με τη χαλασμένη γέφυρα και, αφού την επισκευάσει, προχωρήστε και διαβάστε τη δεύτερη πινακίδα με το μεγεθυντικό φακό - θα μάθετε την πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε προς το μπαούλο, χωρίς να πέσετε σε νάρκη. Πάρτε την Bible από το μπαούλο και έπειτα βρείτε κάτι που μοιάζει με ναό. Τοποθετήστε φαγητό στις κενές θέσεις και θα εμφανιστεί ο παραπονεμένος θεός (οι άνθρωποι έχουν χάσει την πίστη τους προς αυτόν). Δώστε του την άδεια Bible και θα γράψει τις ...δέκα εντολές του (ή κάτι ανάλογο). Εσείς τώρα βρείτε του έναν πιστό (δώστε την Bible στον μοναχό) και, τελικά, θα πάρετε το Crystal of Courage.



Η μονομαχία με τον Αιώνιο Πρωταθλητή και τους σκελετούς του. (Μα καλά, γιατί φοράει κίτρινα, αφού είναι αιώνιος πρωταθλητής;)

ΜΩΡΟ ΜΟΥ, ΜΩΡΟ ΜΟΥ, ΕΣΥ

Στην τρίτη αποστολή θα πρέπει να σώσετε ένα μωρό από μια ανθρωποθυσία. Αφού μιλήσετε με τη μητέρα του στο καμένο χωριό, μπείτε στο 9ο επίπεδο κόβοντας το δέντρο δίπλα στο νησί όπου βρίσκεται η είσοδος, ώστε να φτιάξετε μια γέφυρα. Κατεβείτε τώρα μέχρι το 12ο επίπεδο και βρείτε το χώρο της τελετής. Αν έχετε invisibility, μπορείτε να πάρετε το μωρό και να φύγετε με άνεση, ειδάλλως θα πρέπει να μονομαχήσετε με αρκετά τέρατα που θα εμφανιστούν μόλις αρπάξετε το μωρό. Γι' αυτό καλό είναι να "καθαρίσετε" πρώτα με τα τέρατα και μετά να πάρετε ανενόχλητοι το μωρό. Δώστε έπειτα το μωρό στη μητέρα του και θα πάρετε τον κρύσταλλο.

Αφού πάρετε τους τρεις πρώτους κρυστάλλους, θα έχετε μία διόλου ευχάριστη συνάντηση με μία ομάδα υπηρετών του Draak: ένα Spectre και 4-5 Trolls. Προσοχή, λοιπόν, ή απλά... invisibility.

Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ ΤΗΣ ΕΥΓΕΝΕΙΑΣ

ΤΟ CELESTIAL SWORD ΚΑΙ... Ο ΑΡΘΟΥΡΟΣ

Αναζητήστε την είσοδο προς το 13ο επίπεδο στην υπόλοιπη Land of Marghor. Κάτω θα ελευθερώσε-

τε έναν κρατούμενο, ο οποίος από ευγνωμοσύνη θα σας χαρίσει το Celestial Symbol - με αυτό, λέει, θα μπορέσετε να αποκτήσετε το Celestial Sword. Ανεβείτε στη συνέχεια στην επιφάνεια και βρείτε το βράχο που μπλοκάρει την είσοδο προς το εσωτερικό ενός δάσους. Τοποθετήστε το σύμβολο για να μπείτε μέσα και, αφού σκοτώσετε τους φρουρούς, πάρτε το σπαθί από το βράχο (πού 'σαι, Αρθούρε, να δεις που σε κάνανε παιχνίδι πάλι). Βρείτε τώρα το Incubation Room (13ο επίπεδο) και καταστρέψτε τα αυγά χρησιμοποιώντας το σπαθί που πήρατε. Ανεβείτε στην επιφάνεια και μιλήστε στον Shadire - βρίσκεται στο κέντρο ενός μικρού δάσους. Πάρτε το Celestial Dagger και κατεβείτε τώρα μέχρι το 16ο επίπεδο. Καρφώστε το μαχαίρι στον κενό βωμό και θα μπορέσετε έτσι να αποκτήσετε το Crystal of Nobility.

ΔΙΑΞΙΦΙΣΜΟΙ

Αφού βρείτε τον Horgan στη Land of Marghor και του μιλήσετε, επιτεθείτε στο οχυρό των Orcs και επανακτήστε το Crystal of Life. Επιστρέψτε το στον Horgan και θα σας δώσει ένα φυλακτό. Βρείτε έπειτα ένα μαρμάρινο μνημείο και κατεβείτε στο 13ο επίπεδο, ακολουθώντας τον τρόπο που σας υπέδειξε (θα πρέπει ο ένας χαρακτήρας να σταθεί στον κύκλο και ο άλλος να μπει στο μνημείο φορώντας το φυλαχτό - αν έχετε ξεκινήσει το παιχνίδι με έναν χαρακτήρα, τοποθετήστε απλά ένα αντικείμενο στον κύκλο και μπείτε... αεράτος στο μνημείο). Εδώ θα πρέπει να εντοπίσετε και σκοτώσετε δύο "κακούς" για να πάρετε τα σπαθιά τους. Επειτα βρείτε την αίθουσα με τις δύο νεκροκεφαλές (16ο επίπεδο) και μπήξτε τα σπαθιά στους βωμούς. Θα εμφανιστεί ένα τελευταίο κτήνος - σκοτώστε το και πάρτε το Crystal of Nobility.

ΜΙΑ ΑΡΑΧΝΗ ΓΙΓΑΣ

Η τελευταία εναλλακτική αποστολή όσον αφορά στον Κρύσταλλο της Ευγένειας έχει ως εξής: Κατεβαίνετε μέχρι το 16ο level, ρίχνετε τρία antidotes στα δοχεία με το δηλητήριο που υπάρχουν γύρω από τον κρύσταλλο και φεύγετε σαν κύριος. Εκτός αν θέλετε κάτι παραπάνω...



Χρησιμοποιήστε την κατακόρυφη οπτική για να βλέπετε καθαρά τις θέσεις των ναρκών.

Στην είσοδο προς το 13ο επίπεδο θα μάθετε για την Angelique, τη φυλακισμένη του Eraldus. Αυτή βρίσκεται στο 13ο επίπεδο, όμως το κλειδί για τη φυλακή της θα το βρείτε αρκετά πιο κάτω (δοκιμάστε να σκοτώσετε με spells την αράχνη-γίγαντα, χωρίς να ανοίξετε κάποια πόρτα). Κατεβαίνοντας προς το τελευταίο επίπεδο της περιοχής, φροντίστε να μαζεύετε τα Vials of Poison που θα βρίσκετε.

Οταν, τελικά, φτάσετε στο 16ο επίπεδο, θα βρείτε δύο δοχεία παρόμοια με αυτά που περιέχουν δηλητήριο, μόνο που αυτά δεν ...αχνίζουν. Ρίξτε δύο Vials of Poison, ανεβείτε στο 15 και κάνετε το ίδιο και στα άλλα δοχεία που θα βρείτε. Κατεβείτε ξανά στο τελευταίο επίπεδο και μπείτε στο δωμάτιο του Master. Θα βρείτε τον Draak, ο οποίος θα τηλεμεταφερθεί αλλού, αφήνοντάς σας αντιμέτωπους με μία γιγαντιαία αράχνη. Σκοτώστε τη και πάρτε το κλειδί που θα βρείτε στο πτώμα της. Επειτα ανεβείτε στο δωμάτιο όπου υπάρχουν δύο φυλακτά, τα οποία δεν μπορούσατε να πάρετε, και θα μπορέσετε έτσι να πάρετε ένα από τα τρία όπλα από το δωμάτιο όπου τα είχατε δει. Αφού ελευθερώσετε την Angelique και της δώσετε ό,τι ζητά, ανεβείτε στην επιφάνεια και απαιτήστε την αμοιβή σας από τον Eraldus. Θα αρνηθεί, θα τον αντιμετωπίσετε, θα τον σκοτώσετε, θα δείτε την Angelique να μεταμορφώνεται σε λυκάνθρωπο, θα τη σκοτώσετε και αυτή και, τελικά, θα πάρετε το κλειδί για το μπαούλο που βρίσκεται εκεί δίπλα (φιου...). Αν έχετε μικρό χαρακτήρα, τα όπλα που θα βρείτε θα σας βοηθήσουν σημαντικά...

Μόλις πάρετε και τον 4ο κρύσταλλο, θα δείτε ένα εντυπωσιακό βίντεο και θα αλλάξει τελείως το σκηνικό της πόλης. Το τέλος της πλησιάζει. Η Darkstone έκανε την εμφάνισή της... Κατευθυνθείτε βόρεια, προς την Land of Omar.

Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ ΤΗΣ ΣΥΜΠΟΝΙΑΣ

ΤΟ ΧΑΡΕΜΙ

Στην είσοδο προς το 17ο επίπεδο θα βρείτε δύο τύπους που αναζητούν την πριγκίπισσα Jasmine. Κατεβείτε και βρείτε το χαρέμι (χρησιμοποιήστε το spell reflections για να περάσετε αλώβητοι από τα magic missiles στο... χολ του χαρεμιού). Ελευθερώστε την Jasmine και θα σας πει ότι ο μάγος Kirgaard την έχει φυλακίσει στο χαρέμι με ένα spell. Φύγετε και κατεβείτε στο κάτω επίπεδο. Θα βρείτε τον έναν από τους τύπους που είχατε συναντήσει στην επιφάνεια. Αργοπεθαίνοντας θα σας δώσει το κλειδί για ένα ορυχείο. Βρείτε το ορυχείο (15ο επίπεδο) και, αφού σκοτώσετε τα "παράσιτα", μιλήστε στον άνθρωπο που θα βρείτε και θα πάρετε το Diadem of Oblivion. Επιστρέψτε τώρα στο χαρέμι και, αφού ελευθερώσετε την Jasmine, θα εμφανιστεί ο αφηνιασμένος Kirgaard. Αφού τον σκοτώσετε (προσέξτε τα fireballs του!), πάρτε το Horn of Roland (σας το έδωσε η Jasmine) και διαβάστε το scroll που άφησε ο Kirgaard. Ανεβείτε έπειτα στην επι-



Οι τρεις φρουροί έχουν βάλει στη μέση και προσπαθούν να σκοτώσουν τον Cloak. Το μέγεθος δεν μετράει παντού...

φάνεια και βρείτε/χρησιμοποιήστε το Horn στον τάφο του Roland (στο νεκροταφείο που υπάρχει εκεί γύρω). Θα εμφανιστεί το κτήνος Roland και, αφού (εύκολα ή δύσκολα) τον σκοτώσετε, πάρτε το Roland's Helm και κατευθυνθείτε προς το 20ό επίπεδο. Εδώ χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή, καθώς η περιοχή είναι ναρκοθετημένη. Επίσης, αν πάρετε τον κρύσταλλο στο κέντρο, θα ζωντανέψουν τα γιγαντιαία αγάλματα των τριών πολεμιστών που τον προστατεύουν. Γι' αυτό φορέστε το Roland's Helm και αλλάξτε την οπτική υπό την οποία βλέπετε το παιχνίδι σε κατακόρυφη. Ετσι θα μπορείτε να προχωρήσετε ασφαλείς στις τρεις τοποθεσίες των διακοπτών που απενεργοποιούν τις νάρκες. Μετά θα πολεμήσετε ανενόχλητοι τα τρία κτήνη (κάτι ιδιαίτερα δύσκολο, εκτός και έχετε "κτηνότερους" χαρακτήρες (καλού κακού, κάνετε προηγουμένως ένα save).



Ο ναός με τις τρεις κυκλικές πλάκες στις οποίες πρέπει να βάλετε τα μαραμένα λουλούδια.

ΜΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΟΥΣΙΑ...

Η δεύτερη αποστολή που μπορεί να συναντήσετε σχετίζεται με την αθανασία. Σε κάποιο σπίτι στη Land of Omar θα μιλήσετε με τον Langolin - θα σας ζητήσει να του δανείσετε το Crystal of Wisdom σας και να του φέρετε τρία potions of immortality - λέει ότι τα χρειάζεται για να σώσει τον άντρα τής Argansa. Κατεβείτε στο 17ο επίπεδο και μέχρι και το τελευταίο της περιοχής θα πρέπει να έχετε βρει τα τρία potions (αφού σκοτώσετε τους φρουρούς τριών σιντριβανιών). Σε αυτό το quest θα βρείτε τα πρώτα elixirs of youth. Επίσης, θα βρείτε τον άντρα τής Argansa νεκρό, αλλά ένα σημείωμα θα σας πληροφορήσει να μην εμπιστεύεστε τον Langolin. Στο τελευταίο επίπεδο θα βρείτε έναν βωμό με τον Crystal of Compassion. Πλησιάστε τον και θα εμφανιστεί ο Langolin, ζητώντας σας τον Crystal of Wisdom. Αρνηθείτε και, αφού τον σκοτώσετε στη νέα μορφή του (τα spectres είναι αρκετά διάσημα στον κόσμο του Darkstone), χρησιμοποιήστε τον Crystal of Wisdom στο βωμό για να πάρετε τον πέμπτο κρύσταλλο.

ΤΟ SPECTRE ΜΕ ΤΟ ΓΕΛΟΙΟ ΟΝΟΜΑ

Η τρίτη ιστορία όσον αφορά στον πέμπτο κρύσταλλο έχει να κάνει με έναν... Kolos (αχαχα) στην είσοδο του 17ου επιπέδου! Ο Kolos (χιχι), που λέτε, θα εμφανιστεί αρκετές φορές κατά τη διάρκεια της περιήγησής σας στα κατώτερα επίπεδα, προειδοποιώντας για πιθανές ενέργειές σας - απλά αγνοήστε τον. Σε κάποιο δωμάτιο θα συναντήσετε τον Druid Atenus, ο οποίος θα σας προσφέρει ένα potion που επιστρέφει τα πνεύματα στη φυσική θέση τους - στο χώμα! Ομως, θα πρέπει να του δώσετε ένα Potion of Magic. Τώρα μπορείτε να του προσφέρετε ένα απλό κόκκινο potion (θα σας επιτεθεί μαζί με ένα fire golem και θα πάρετε από το πτώμα του το Vial of Spirits) ή να προχωρήσετε για να βρείτε σίγουρα Potion of Magic και να του το επιστρέψετε για να πάρετε το Vial. Οπως και να 'χει, θα βρείτε κάποια στιγμή τον Crystal of Compassion, όμως όταν πλησιάσετε να τον πάρετε θα εμφανιστεί ο Kolos (χα) και θα τον κλέψει. Βρείτε έπειτα τον τάφο του (ένα μαυσωλείο στο 20ό επίπεδο), χρησιμοποιήστε το Vial of Spirits στα κόκαλά του και θα τον σκοτώσετε (πάλι) για να πάρετε πίσω τον κρύσταλλο (φροντίστε και εδώ να έχετε κάνει save). Αλλοι δύο κρύσταλλοι και θα είστε έτοιμοι για το Draak's Lair...

Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ ΤΗΣ ΤΙΜΙΟΤΗΤΑΣ

ΛΟΓΙΚΗ, ΠΥΡ & ΘΑΡΡΟΣ

Σε μία από τις αποστολές που μπορεί να συναντήσετε θα σας ζητηθεί να σκοτώσετε μία αγέλη από Goblins και να επιστρέψετε ένα τσεκούρι στον ιδιοκτήτη του, τον Gaetan. Αφού πάρετε ως επιβράβευση τη Shield of Demons, κατεβείτε στο 21ο επίπεδο και προετοιμαστείτε για τρεις δοκιμασίες που θα αφορούν στη λογική σας, τη δύναμη ή ταχύτητα (πυρ) και το θάρρος σας. Στην πρώτη δοκιμασία θα πρέπει να φτάσετε το άγαλμα πατώντας πάνω στα πλακάκια με μία λογική σειρά (ή τρέξτε γρήγορα δίχως σκέψη και δεν θα πάθετε τίποτα), στη δεύτερη θα πρέπει να διαβείτε ένα πέρασμα για να γλιτώσετε συνεχόμενα fireballs και στην τρίτη θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα τεράστιο σκουλήκι. Σημειωτέον ότι η τελευταία δοκιμασία είναι αρκετά επικίνδυνη, όχι για το σκουλήκι αλλά για το πλήθος των φιδιών που θα εμφανιστούν μόλις πάτε να πάρετε το Gem of Courage από το άγαλμα που το κρατά (fear ή invisibility αναγκαιότατα). Στο 24ο επίπεδο, τώρα, τοποθετήστε τα τρία gems στις άκρες της παράξενης κατασκευής και θα πάρετε το Demons' Helmet. Εξοπλιστείτε τώρα με την ασπίδα και το κράνος και ο Crystal of Integrity θα γίνει δικός σας.



Ο δρόμοι της φωτιάς.

ΜΟΝΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ Ο ΘΑΝΑΤΟΣ

Αν συναντήσετε τον Guardian of the Damned να προστατεύει την είσοδο προς τα κάτω επίπεδα, σκοτώστε τον και πάρτε το Key of the Damned. Επειτα κατευθυνθείτε προς το 24ο επίπεδο, χρησιμοποιώντας το κλειδί όπου χρειάζεται

και φροντίζοντας να συλλέξετε στα ανώτερα επίπεδα τρείς σταυρούς: Εγκλημα (Crime), Μετάνοια (Penitence) και Συγχώρεση (Pardon). Στο τελευταίο επίπεδο θα βρείτε τον Damned. Δώστε του τους σταυρούς, σκοτώστε τον και πάρτε από το απελευθερωμένο από την κατάρα πτώμα του τον Crystal of Integrity.

Η ΑΝΕΓΕΝΝΗΣΗ

Στη Land of Omar μπορεί να συναντήσετε τρεις κύκλους προστατευόμενους από τρεις αρκετά δυνατούς σκελετούς. Αφού πάρετε το σημείωμα από το πτώμα εκεί γύρω, κατεβείτε από την είσοδο και μαζέψτε από τα επίπεδα 21 έως 23 τρία μαραμένα λουλούδια - βρίσκονται σε δωματιάκια προσβάσιμα μόνο μέσω συγκεκριμένων πλακών τηλεμεταφοράς (απλά τις δοκιμάζετε όλες). Βρείτε στη συνέχεια κοντά στην είσοδο των επιπέδων τρεις κύκλους και τοποθετήστε τα τρία μαραμένα λουλούδια για να εξαφανιστούν και εμφανιστούν ανθισμένα στους τρεις διάσπαρτους κύκλους που αναφέρθηκαν ανωτέρω. Μαζέψτε τα (θα είναι ανθισμένα τώρα) και κατευθυνθείτε προς το 24ο επίπεδο. Τοποθετήστε τα τρία λουλούδια στις τρεις μικρές ...cabrio πυραμίδες και πάρτε τον κρύσταλλο από την Pyramid of Light που θα ανοίξει.

Αφού πάρετε και τον 6ο κρύσταλλο, θα έχετε άλλη μία αναπάντεχη συνάντηση με μία ομάδα από spectres του Draak. Φύγετε για τη Land of Serkesh.

Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ

ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ ΤΟΥ ARKHANG

Μπροστά στην είσοδο προς το 25ο επίπεδο θα μιλήσετε με το Ubus - θα σας ζητήσει να βρείτε το χαμένο αδελφό του. Προχωρήστε κάτω και θα βρείτε τελικά το χαμένο αδελφό του - αυτός θα σας μιλήσει για τον κρύσταλλο που βρίσκεται στο 25ο επίπεδο και για τους σατανικούς δρυΐδες που θέλουν να τον καταστρέψουν. Θα πρέπει να καταστρέψετε τα αγάλματα που εμποδίζουν την κατακόρυφη πορεία της Ακτίνας του Φωτός και θα πάρετε το Holy Bow. Κατεβείτε έπειτα στα κατώτερα επίπεδα και βρείτε και καταστρέψτε τα αγάλματα με το Bow (πατώντας ταυτόχρονα shift και το κουμπί του ποντικιού). Επιστρέψτε στο 25ο επίπεδο και πάρτε τον Crystal of Strength από το βωμό. Αν τώρα μιλήσετε με τον Ubus στην επιφάνεια, θα τσατιστεί επειδή δεν σώσατε τον αδελφό του και θα σας επιτεθεί...

Ο ΑΡΙΘΜΟΣ

Στο δεύτερο εναλλακτικό quest για τον 7ο κρύσταλλο θα πρέπει να λύσετε έναν γρίφο και να τροποποιήσετε τρεις πέτρες στο 28ο επίπεδο, ώστε να εμφανίσουν τον αριθμό αυτό. Αν θέλετε μπορείτε να "ακολουθήσετε" την πορεία της ιστορίας και να βρείτε μόνοι σας τη λύση (μέσω scrolls που θα βρείτε στα επίπεδα 25-28 και από την επίσκεψή σας στον μοναχό στην επιφάνεια) ή να βάλετε τον αριθμό "540" στο άγαλμα του 28ου επιπέδου και να πάρετε τον Crystal of Strength.

ΒΡΙΚΟΛΑΚΕΣ

Στη Land of Serkesh θα βρείτε ένα κτίσμα και τον ιδιοκτήτη του που παραπονιέται ότι ακούει παράξενους θορύβους - θα σας δώσει έναν δαυλό για να το εξερευνήσετε. Μπείτε στο εσωτερικό και αρχίστε την εξερεύνηση. Θα συναντήσετε έναν τύπο που θα μιλήσει για το αρχικό vampire, τον Luxurious. Αφού δείτε πώς είναι να σκοτώνετε έναν βρικόλακα (είναι και αυτός τέτοιος), προχωρήστε μέχρι να βρείτε και να σκοτώσετε μία αγέλη από λυκανθρώπους - σκοτώστε τους για να πάρετε το Rock Breaking Hammer. Ανεβείτε τώρα στη επιφάνεια και βρείτε ένα μικρό δάσος, η είσοδος του οποίου μπλοκάρεται από έναν μεγάλο βράχο. Σπάστε τον με το νέο σας όπλο και, αφού σκοτώσετε τον αρχηγό... Πόντικα, πάρτε ως λάφυρο το σκήπτρο του βρικόλακα. Πίσω τώρα στα μπουντρούμια θα βρείτε δύο φέρετρα - ανοίξτε τα με το σκήπτρο και θα πάρετε έναν μανδύα και ένα δαχτυλίδι. Επειτα κατευθυνθείτε προς το τελευταίο επίπεδο (28ο) και βρείτε το άντρο του Luxurious. Δείξτε το σκήπτρο στο φρουρό και θα σας αφήσει να μιλήσετε με τον αρχιβρικόλακα. Δώστε του το ένα από τα τρία αντικείμενα που βρήκατε (σκήπτρο, μανδύας ή δαχτυλίδι) και θα σας επιτεθεί - σκοτώστε τον και θα πάρετε τον κρύσταλλο. Αν όμως τους δώσετε διαδοχικά και τα τρία πολύ γρήγορα, θα εξαφανιστεί αφήνοντας το πολύτιμο λάφυρο. Πλέον είστε έτοιμοι για την τελική αναμέτρηση.



Vampire: The Masquerade.

Ο ΔΡΑΚΟΣ

Βρείτε τον Sebastian δίπλα στην είσοδο του 29ου επιπέδου και τοποθετήστε τους επτά κρυστάλλους περιμετρικά στην κυκλική κατασκευή. Αφού του μιλήσετε και δείτε το βίντεο, πάρτε την Time Orb και μπείτε στην είσοδο. Κατεβείτε μέχρι το Draak's Lair και εδώ... αυξήστε τη φωτεινότητα της οθόνης, γιατί το σκότος είναι σχεδόν απόλυτο. Θα συναντήσετε μία σειρά από πλάκες τηλεμεταφοράς. Πατήστε σε όλες, αλλά προσέξτε να μετακινείστε συνέχεια από το ακριβές σημείο άφιξής σας, γιατί κάποια σας μεταφέρει σε διασταυρωμένα πυρά από fireballs. Οταν, τελικά, φτάσετε στο αρχηγείο του Draak, κάνετε save και προχωρήστε στο εσωτερικό. Εδώ χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή: Η Time Orb αρκεί μόνο για 20 δευτερόλεπτα. Αν τελειώσει ο χρόνος, θα πρέπει να επιστρέψετε στον Sebastian για να την ανανεώσει. Γι' αυτό κάνετε ένα Magic Door λίγο πριν από την είσοδο του άντρου και χρησιμοποιήστε την Time Orb ακριβώς αφού μεταμορφωθεί σε Δράκο - ή και λίγο αργότερα, αφού το regenerate του δεν είναι άμεσο και συνεχές (απλά είναι στιγμιαίο, αλλά του δίνει πλήρη ζωή). Αφού τέλος πάντων καθαρίσετε και αυτόν, πάρτε το Astral Hand και ένα κλειδί. Θα μου πείτε τώρα τι να κάνετε ένα κλειδί αφού τελειώσατε το παιχνίδι. Κατευθυνθείτε πίσω από το θρόνο του Draak και χρησιμοποιήστε το κλειδί για να μπείτε στο θησαυροφυλάκιό του. Μια ευχάριστη έκπληξη σας περιμένει (αν παίζετε multiplayer, το haste χρησιμεύει αφάνταστα για να προλάβετε τον άλλον - δεν σας λέμε σε τι). Επειτα ανεβείτε στην πόλη και τοποθετήστε το Astral Hand πάνω στην Darkstone. Α, και μην ξεχάσετε μετά τον τερματισμό να δείτε το υπέροχο video clip του τραγουδιού του παιχνιδιού, το οποίο ελευθερώνεται ως επιλογή του βασικού μενού (εκτός και αν το έχετε τρέξει απευθείας από το CD).

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ας περάσουμε γρήγορα στα γράμματά σας.

DISCWORLD NOIR

Ο ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΣΠΟΥΓΙΑΔΑΚΗΣ ρωτά πού βρίσκει το grappling hook για να μπορέσει να σκαρφαλώσει στο skylight της PIER FIVE στην πρώτη πράξη. Το έχει εντοπίσει στο Rhodan's workshop πίσω από το Malachite αλλά δεν μπορεί να τον κάνει να του το δώσει.

Είναι μάλλον απλό: Πας στο Rhodan's workshop. Αγνοείς τον Rhodan και πας στο πίσω μέρος του workshop, όπου βρίσκεται ο Malachite is. Πες του για τη Therma (Therma in vault). Αμέσως θα δεις ένα sequence, όπου και οι δύο μαζί θα πάτε στο Mausoleum. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχει καμία Therma. Πάρε από τα απομεινάρια το troll's tooth και γύρνα πίσω στο workshop. Τώρα πια μπορείς να πάρεις το grappling hook.



DISCWORLD NOIR

Ελπίζω ότι περάσατε καλά στις διακοπές, ότι γλεντήσατε τον καινούριο χρόνο, ότι πήρατε πολλή ενέργεια και δύναμη και, γενικά, ότι ανέβηκε το κέφι σας. Η δεκαπενθήμερη έκδοση του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας είναι μία πολύ σημαντική προσπάθεια για τα δεδομένα της χώρας μας και απαιτεί πάρα πολλή δουλειά. Θέλω να πιστεύω ότι θα βρει την αντίστοιχη ανταπόκριση από όλους εσάς, που τα τελευταία χρόνια στηρίζετε τόσο δυναμικά το περιοδικό μας.

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES (CASE OF THE SERRATED SCALPEL)

Ο ΖΩΑΚΗΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει για να νικήσει στα βελάκια τους τέσσερις τύπους στο bar.

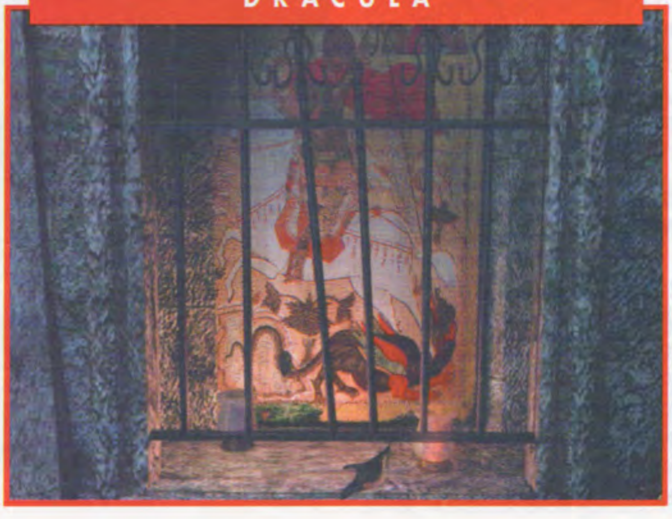
Χμ, αν είχες το τρίτο βιβλίο μου με τις λύσεις των adventures, όπου λύνω πολύ αναλυτικά το συγκεκριμένο παιχνίδι, δεν θα είχες κανένα πρόβλημα. Καλά, μη φωνάζεις πλάκα κάνω. Κανείς δεν είναι υποχρεωμένος να αγοράσει τα συγκεκριμένα βιβλία. Υποθέτω, όμως, ότι είχες κρατήσει κάποιο save προτού μπεις στην ταβέρνα ή με το που μπήκες σ' αυτή, αλλά χωρίς να κάνεις τίποτε άλλο εκεί μέσα.

Σε κάθε περίπτωση, φθάνοντας στο Covent Garden, προχώρησε λίγο δεξιά μέχρι να σου μιλήσει η κοπέλα. Look young flower girl και Talk to young flower girl. Πες τις 3, 1, 1, 4. Τώρα Give Handwritten card (card) to young flower girl. Πες την 1. Κάνε Look wire basket with flowers και Pick up wire basket with flowers, Look barrel. Βλέπεις κάτι στον πάτο. Τώρα Inventory και Use wire basket on barrel. Ξεδιπλώνεις το σύρμα και μ' αυτό πιάνεις ένα Cuff Link. Τώρα Look sign. Είναι η Moongate pub. Open door και μπαίνεις μέσα. Τώρα κάνε κατά σειρά τα εξής:

Look bouncer, Look shouting drunk, Look staggering drunk, Look dirty drunk, Look publican, Look picture of an elephant rider, Look picture with black bunting, Look feather στο έδαφος, Look Tiger's head πάνω από την πόρτα, Look dart board, Pick up feathered dart και Talk to publican. Προσεκτικά πες την 4. Σου λέει για τον Blackwood και το Tobacco shop. Ξανά Talk to publican. Πες την 3. Πάλι Talk to publican. Πες τη 2. Σου λέει το όνομα του Taggart. Πάλι Talk to publican και τώρα πρόσεξε καλά: Από εδώ έχεις δύο δρόμους να ακολουθήσεις. Αν έχεις κάνει όλα όσα προαναφέρω, ειδικά μέσα στην pub, τότε πες του τις: 2, 2, 3. Του λες τι συμπέρασμα βγάζεις από τις δύο φωτογραφίες και τον αναγκάζεις έτσι να συνεργαστεί μαζί σου. Ο άλλος τρόπος είναι να πεις την 3. Το καλείς σε αγώνα με



DRACULA



τα βελάκια. Σου λέει ότι θα παίξει μαζί σου μόνο αν νικήσεις όλους τους άλλους που μπορούν να παίξουν βελάκια, δηλαδή τους τρεις μεθυσμένους. Τώρα πια ο μοναδικός δρόμος που απομένει είναι να παίξεις με ένα-ένα βελάκι, μέχρι να νικήσεις και τους τρεις. Σημειώστε εδώ ότι δεν είναι τόσο δύσκολο να νικηθούν, απλά απαιτείται εξάσκηση. Πρόβλημα υπάρχει μόνο αν παίξεις το παιχνίδι σε σύγχρονο υπολογιστή, οπότε από ταχύτητα και μόνο είναι μάλλον αδύνατο να παίξεις σωστά. Στην τελευταία περίπτωση καλό είναι να κατεβάσεις από το Internet το ειδικό πρόγραμμα MOSLO (μπορείς να το βρεις στη διεύθυνση:
http://www.hpaa.com/moslo), που ρίχνει προσωρινά την ταχύτητα του επεξεργαστή σου, όσο του ζητήσεις. Το δοκίμασα και είναι όντως πολύ αποτελεσματικό.

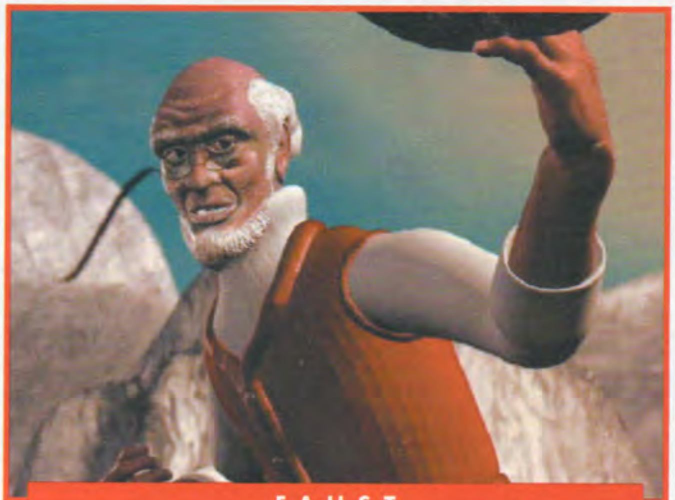
Τέλος πάντων, αφού τους νικήσεις, κάνε ξανά Talk to publican και πες την 3. Παίζετε βελάκια. Πρέπει να τον νικήσεις οπωσδήποτε - και είναι δύσκολος αντίπαλος. Είναι σίγουρο ότι θα σε φθάσει στα όριά σου. Αφού τον νικήσεις, κάνε ξανά Talk to publican και πες πάλι την 3.

Και με τους δύο τρόπους το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Θα σου πει για το Chemist. Η συνέχεια επί της οθόνης (μία πολύ ακριβή 17άρα που είχα χάλασε και δυστυχώς δεν επισκευάζεται).

DRACULA

Ο ΚΑΡΑΜΠΕΛΑΣ ΝΙΚΟΣ ρωτά στο παιχνίδι το εξής: "Πρόσφατα αγόρασα το παιχνίδι Dracula, έχοντας παροτρυνθεί από το review σας και μέχρι τώρα νιώθω απόλυτα ικανοποιημένος. Παρ' όλο όμως που προχώρησα αρκετά γρήγορα στην αρχή, κόλλησα σε κάποιο σημείο. Εχοντας μπει στο υπόγειο πέρασμα και έχοντας κάνει το κόλπο με το μπαστούνι που παίρνεις με τη βοήθεια του χεριού του σκελετού, έχω κολλήσει στο σημείο ακριβώς μετά. Δηλαδή, εκεί όπου υπάρχουν τα βαγόνια που γράφουν 666. Εχω φυσικά δει το μοχλό που αλλάζει την κατεύθυνση των βαγονιών, αλλά δεν ξέρω πού θα βρω το αντικείμενο ώστε να γίνει το αντίστοιχο action. Ελπίζοντας ότι σας κατατόπισα όσο καλύτερα γίνεται, ελπίζω σε απάντησή σας. Σας ευχαριστώ για την προσοχή σας και σας εύχομαι να συνεχίσετε τον αγώνα σας υπέρ των adventures. Καλά Χριστούγεννα και ευτυχισμένο το νέο έτος."

Χμ, μάγε, μάγε, είσ' εδώ; Με τη βοήθεια του arm του σκελετού μπορείς να πάρεις το chevillre που βρίσκεται πίσω από την gate και που δεν φθάνεις αλλιώς. Μόλις το πάρεις, συνέχισε την κάθοδό σου. Βρίσκεσαι στην κορυφή ενός δωματίου με μία σπασμένη γέφυρα. Κατέβα μπροστά από τη γέφυρα και βάλε το chevillre στις αλυσίδες. Κάνε κλικ και θα δεις ένα animation με το οποίο ο Jonathan πάει στην άλλη μεριά της γέφυρας. Κατέβα και πέρασε το πέρασμα που είναι μπροστά από το τραπέζι. Κάνε κλικ για να κατεβείς κι άλλο. Στο σταθμό πήγαινε στο wagon, αυτό που είναι στα δεξιά στην κορυφή των γραμμών. Γύρνα το μοχλό και θα δεις ένα animation με το βαγόνι να φεύγει από την πλατφόρμα. Τώρα κάνε κλικ για να πας στην άλλη άκρη του βαγονιού. Εδώ κοίταξε ψηλά και παρατήρησε ότι ο κέρσορας αλλάζει σε μεγεθυντικό φακό. Κάνε κλικ και θα πάρεις το γάντζο. Φύγε και γύρνα στο σταθμό με τα πόδια.



FAUST





FAUST

Ο ΝΙΚΟΣ ΓΚΟΛΑΣ ρωτά τι κάνει στην τρίτη πράξη με το πράσινο κλειδί που έχει βρει! Είναι στο τρίτο επεισόδιο και έχει βρει ένα πράσινο κλειδάκι, το οποίο υποψιάζεται ότι ανοίγει το ρολόι, αλλά δεν...

Κοίταξε προσεκτικά τα αγάλματα-γοργόνες στις τέσσερις γωνίες του κρεβατιού. Αν προσέξεις καλά, στην κοιλιά τους θα δεις ότι υπάρχει εκεί σε καθεμία ένα μικρό κουμπί. Πρέπει να τα πιέσεις με συγκεκριμένη σειρά. Οπως κοιτάς το κεφάλι του κρεβατιού, ξεκίνησε πατώντας το κουμπί στην κοιλιά της γοργόνας που είναι στη βορειοανατολική γωνία του κρεβατιού. Τώρα κινήσου αριστερόστροφα, δηλαδή πήγαινε και πάτα το κουμπί στην κοιλιά της γοργόνας που είναι στη βορειοδυτική γωνία, μετά στη νοτιοδυτική γωνία και, τέλος, στη νοτιοανατολική γωνία. Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα χαμηλώσει η ψευδοροφή του κρεβατιού. Τώρα πια κατέβα από το κρεβάτι και βάλε το κλειδί στο μπροστινό μέρος της ψευδοροφής. Θα την ανοίξεις και θα βρεις έναν πίνακα. Παρακολούθησε καλά το animated sequence. Η συνέχεια δική σου.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

ΤΑ ADVENTURES ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

Οσο και αν κάποιοι προσπαθούν να μας πείσουν περί του αντιθέτου...

Αρκετά sites στο Internet ξεκίνησαν να παρουσιάζουν τα καλύτερα παιχνίδια του αιώνα που φεύγει. Ας μην μπλέξουμε σε συζητήσεις για το αν ο αιώνας αλλάζει τώρα ή το 2001, αλλά ας δεχτούμε κάτι το προφανές: και μόνο η αλλαγή της μέτρησης και το πέρασμα στο 2000 είναι καθοριστικά τουλάχιστον από ψυχολογικής πλευράς. Διότι επί της ουσίας η ζωή μας δεν πρόκειται να αλλάξει σε τίποτα, αν εμείς οι ίδιοι δεν την αλλάξουμε ή αν δεν μας συμβεί κάτι το σοβαρό, θετικό ή αρνητικό.

Μου κάνει φοβερή εντύπωση η σκέψη των Αμερικανών να βγάζουν το πρώτο, το δεύτερο, το τρίτο κ.ο.κ. παιχνίδι, καθώς και η ευκολία με την οποία το πράττουν. Εχω υπόψη τόσο το "GameSpot" που δημοσίευσε τα 100 καλύτερα παιχνίδια του αιώνα όσο και το "Adventure Gamer" που δημοσίευσε τα 20 καλύτερα adventures του αιώνα. Σε κάθε περίπτωση, η δική μου σκέψη βρίσκεται στον αντίποδα. Προσωπικά, δεν έχω στο μυαλό μου τα τρία αγαπημένα μου adventures όλων των εποχών - όποιος με ρωτήσει κάτι τέτοιο θα πάρει ως απάντηση τη σιωπή μου. Εχω, όμως, να γράψω και να πω πολλά για τα καλύτερα adventures και RPGs κάθε εποχής, καθώς θεωρώ ότι τα adventures έχουν περάσει πέντε διαφορετικές περιόδους και τα RPGs τέσσερις, και ακόμη περισσότερα για τα παιχνίδια εκείνα που κατά τη γνώμη μου σημάδεψαν ανεξίτηλα την ιστορία των computer games, ασχέτως του αν θεωρούνται κορυφαία. Σας πληροφορώ, λοιπόν, ότι έχω ξεκινήσει να γράφω ένα άρθρο σχετικά με την ιστορία των adventures και των RPGs, που θα περιέχει τους σημαντικότερους σταθμούς της μέχρι τώρα πορείας τους, και φιλοδοξώ να δημοσιευτεί. Δεν ξέρω ακόμη πόσες σελίδες θα αριθμεί ή αν θα φιλοξενηθεί στις σελίδες του "PC Master". Αυτό που ξέρω είναι ότι προσπαθώ να μεταφέρω στο χαρτί, έστω και συνοπτικά, όλα αυτά που έζησα τα 15-16 χρόνια που ασχολούμαι με τα computer games γενικότερα και τα adventures και RPGs ειδικότερα. Οταν τελειώσω το άρθρο αυτό, θα είστε οι πρώτοι που θα το μάθετε.

Είχα σκοπό να ασχοληθώ με άλλα θέματα στον ομολογουμένως πολύτιμο χώρο που μου διαθέτει το περιοδικό για τη στήλη αυτή, αλλά δεν μπορώ να μην καυτηριάσω ένα γεγονός που υπέπεσε στην αντίληψή μου και το οποίο είναι ενδεικτικό -έτσι τουλάχιστον πιστεύω- του τρόπου με τον οποίο αντιμετωπίζουν μερικοί τα πράγματα. Το θέμα είναι το τελευταίο τεύχος του περιοδικού "RAM". Στο εντυπωσιακό αυτό τεύχος του περιοδικού με τις 600 τόσες σελίδες γίνεται μία προσπάθεια να καταγραφεί η γενικότερη ιστορία του χώρου των υπολογιστών από διάφορες πλευρές. Καταρχήν, θέλω να ξεκαθαρίσω ότι σέβομαι τη δουλειά όλων, εφόσον είναι επώνυμη, και ότι δεν έχω καμία πρόθεση να μπλέξω σε προσωπικού χαρακτήρα αντιπαραθέσεις. Ο καθένας κρίνεται από τα γραφόμενά του αλλά και από τη συνολική προσφορά του στο χώρο. Ξεκαθαρίζω μόνο ότι δεν μου ταιριάζει το στιλ του συγκεκριμένου περιοδικού. Αν μάλιστα θέλετε τη γνώμη μου για το περιοδικό που σε πολύ μεγάλο βαθμό με αντιπροσωπεύει, έχω να πω πως αυτό δεν είναι άλλο από το "PC Master" της πρώτης περιόδου, που μπορεί να μην είχε χρώμα, μια και ήταν ασπρόμαυρο, αλλά ήταν το πιο χομπίστικο και ρομαντικό περιοδικό του χώρου που έχω δει ως τώρα.



20.000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES



Ας επανέλθω, όμως, στο θέμα μας. Στο "RAM", λοιπόν, του Ιανουαρίου ανάμεσα στ' άλλα δημοσιεύονται τρία άρθρα για τα οποία έχω άποψη, την οποία μάλιστα πρέπει να εκφράσω όσο πιο κατηγορηματικά μπορώ.

Το πρώτο αφορά σε μία υποενότητα του αφιερώματος "Ψηφιακοί καιροί". Σε αυτό με τον τίτλο "Στην οθόνη του επόμενου αιώνα" παρουσιάζεται μία σειρά παιχνιδιών που -κατά την άποψη του συντάκτη του εν λόγω άρθρου- θα παιχθούν το 2000 και, φυσικά, θα ξεχωρίσουν. Δεν θέλω να εκφράσω τη γνώμη μου ως προς το αν πρόκειται για πρωτότυπη δουλειά - εξάλλου δεν με αφορά. Προς μεγάλη έκπληξή μου, όμως, διαπίστωσα ότι μεταξύ των συνολικά 16 παιχνιδιών που

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

παρουσιάζονται δεν υπάρχει κανένα adventure. Αλλά και στο αφιέρωμα "Τα μεγάλα παιδία παίζει ... ψηφιακά" δεν υπάρχει καμία αναφορά στα adventure games. Αναφέρονται ως κατηγορίες και παρουσιάζονται αντίστοιχα παιχνίδια για RPGs, Flight Simulators, Strategies, Action Adventures, Drive Simulators, Action games και Sport games, αλλά για τα adventures κουβέντα. Λες και δεν υπήρξαν, δεν υπάρχουν. Ακόμη και αν δέχονταν τη δεύτερη περίπτωση, όφειλαν να γράψουν ένα μονόστηλο για το είδος που απεβίωσε - είναι υποχρεωμένοι





LOTUS SPRING

Το "PC Gamer", είχε γράψει σε ειδικό άρθρο ότι τα adventure games έχουν πεθάνει. Τότε ξεσηκώθηκε σάλος και, ύστερα από εκατοντάδες γράμματα που δέχτηκε από αναγνώστες του, αλλά και από ανθρώπους του χώρου που διατηρούν επώνυμα sites στο Internet, ζήτησε δημόσια συγγνώμη, αναφέροντας ότι από παράλειψη των συντακτών του δεν παρακολουθούσε σωστά τις εξελίξεις και δεν ήξερε πως πρόκειται να κυκλοφορήσουν τόσο πολλά -ορισμένα και σημαντικά- adventure games...

να το αναφέρουν, εξάλλου το Gabriel Knight 3 μόλις είχε κυκλοφορήσει. Τίποτα, τσιμουδιά. Οποιος πάρει το εν λόγω τεύχος θα ενημερωθεί, λοιπόν, ότι υπάρχουν μόνο οι προαναφερθείσες κατηγορίες παιχνιδιών. Ευτυχώς, όμως, που την ιστορία δεν τη γράφει ούτε το "RAM" ούτε οι συντάκτες του. Διότι διαφορετικά πολύ απλά δεν θα είχαν υπάρξει computer games. Δεν θέλω να αναφερθώ στον τρόπο παρουσίασης των προαναφερθεισών κατηγοριών παιχνιδιών, π.χ. τα RPGs έγιναν "ψηφιακά έπη με... χαρακτήρα"! Αξίζει δε να διαβάσει κάποιος στο εν λόγω άρθρο όσα γράφονται για το τι είναι και τι δεν είναι RPG και πώς αυτό προσδιορίζεται, για να πάρει μία γεύση για το συνολικότερο περιεχόμενο του άρθρου. Ε, καλά, τυχαία η πρώτη παράλειψη, τυχαία και η δεύτερη, μπορεί να μου πει κάποιος. Ας περάσουμε, λοιπόν, στο τρίτο άρθρο, το οποίο αφορά στην ιστορία των παιχνιδιών. Ναι, διαβάζετε σωστά, στην ιστορία των παιχνιδιών γραμμένη από ένα περιοδικό που για περισσότερα από τα μισά χρόνια της ζωής του σνομπάριζε προκλητικά τα computer και video games και που μόνο τα τελευταία 3-4 χρόνια έχει αρχίσει, έστω και επιγραμματικά, να ασχολείται μαζί τους.

Τι δεν θα διαβάσετε στο άρθρο αυτό;

1. Οτι το πρώτο παιχνίδι που γράφτηκε ποτέ σε ηλεκτρονικό υπολογιστή (άλλοι λένε το 1969, άλλοι το 1970) ονομαζόταν adventure, από αυτό δε πήραν πολύ-πολύ αργότερα το όνομά τους οι απόγονοί του αλλά και ολόκληρος ο συγκεκριμένος χώρος.

2. Οτι το πρώτο παιχνίδι που γράφτηκε για τα περίφημα PCs ήταν πάλι ένα adventure game, το περίφημο King's Quest 1. Μάλιστα, γράφτηκε ειδικά για τον περίφημο υπολογιστή IBM PC Junior, κατά παραγγελία της IBM, θέλοντας με τον τρόπο αυτό η εταιρία να δείξει σε ολόκληρο τον κόσμο τις τεράστιες δυνατότητες που είχε για τα δεδομένα της εποχής του στον τομέα των γραφικών ο συγκεκριμένος υπολογιστής.

3. Οτι το πρώτο παιχνίδι που βγήκε ποτέ σε CD-ROM είναι το The 7th Guest, ένα ιδιόμορφο puzzle adventure game που άφησε εποχή και που θεωρείται μάλιστα πρόγονος του Myst.

4. Οτι το πρώτο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει αποκλειστικά σε DVD-ROM είναι πάλι adventure. Πρόκειται για το περίφημο "20.000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES" των SouthPeak Interactive/Orbital Studios.

Μπορώ να αναφέρω πολλά ακόμη, αλλά νομίζω ότι είναι πια περισσότερο από προφανές: Οι άνθρωποι που έγραψαν τα συγκεκριμένα άρθρα έχουν τόση σχέση με τα computer games και την ιστορία τους όση έχω εγώ με τους εξωγήινους, εκτός και αν τελικά είμαι ένας alien με διχασμένη προσωπικότητα και δεν το έχω καταλάβει ακόμη.

Θέλω όμως να αναφερθώ σε μερικά θέματα ακόμη. Στο συγκεκριμένο άρθρο δεν αναφέρεται καθόλου, έστω και αξιολογικά, το Knight Lore (ή Κνιτέ Λορέ όπως το ζητούσαν τότε στην αγορά!), της Ultimate Play The Game, που κυκλοφόρησε το 1984 και θεωρείται ακόμη και από τους Αμερικανούς ειδικούς ένα από τα πιο σημαντικά παιχνίδια στην ιστορία των computer games. Τούτο δε γιατί είναι το πρώτο 3D isometric view adventure/puzzle game στην ιστορία των υπολογιστών. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι το προαναφερθέν "GameSpot" το κατατάσσει 72ο στη σχετική λίστα του. Σημειωτέον ότι το Knight Lore θα μπορούσε να είχε κυκλοφορήσει πριν και από το Sabre Wulf





RIDDLE OF THE SPHINX

Εχω πάρα πολλά να αναφέρω για το συγκεκριμένο άρθρο, όπως ότι ο αγαπημένος μου Spectrum (έχω ακόμη τρεις που λειτουργούν!) δεν υπήρξε ποτέ το πιο διάσημο micro, όπως υποστηρίζει το περιοδικό. Στην Ευρώπη ναι, αλλά παγκόσμια με τίποτα. Και ο λόγος είναι ότι στις ΗΠΑ αγνοούσαν -και αγνοούν σχεδόν παντελώς- την παρουσία του. Εκεί κυριαρχούσαν άλλα μοντέλα. Οι πολιτισμικές διαφορές μεταξύ Ευρώπης και Αμερικής εκφράστηκαν και στο θέμα

της ίδιας εταιρίας, καθώς το game engine του ήταν ήδη έτοιμο, αλλά οι επικεφαλής της εταιρίας πίστευαν ότι ο κόσμος του Spectrum δεν ήταν ακόμη ώριμος να δεχτεί το επαναστατικό για τα δεδομένα της εποχής εκείνης παιχνίδι. Πάντως όσοι θέλετε να το δείτε μπορείτε να το παίξετε και on-line, με την προϋπόθεση ότι έχετε ήδη εγκατεστημένη την Java 1.1 και ο browser σας επιτρέπει τη λειτουργία της, στη διεύθυνση: http://www.emuunlim.com/hob/knightlore.html.

Επίσης, παρ' ότι γίνεται μία επιγραμματική αναφορά στο Manic Miner που κυκλοφόρησε από την Bug Byte το 1983, δεν αναφέρεται καθόλου ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι αποτελεί τον πρόγονο όλων των επόμενων multi-screen arcade games, μια και είναι το πρώτο του είδους, χαρακτηρίζεται δε ως revolutionary game. Σημειώστε ότι και αυτό έχει μπει στην ειδική λίστα του "GameSpot", η οποία μάλιστα το κατατάσσει 79ο.

αυτό, καλώς ή κακώς.

Τελειώνοντας, θα ήθελα να τονίσω στους συντάκτες του εν λόγω περιοδικού ότι σχεδόν την ίδια στάση απέναντι στα adventure games είχε κρατήσει πριν από λίγο καιρό και το αμερικάνικο "PC Gamer". Αυτό, όμως, είχε γράψει σε ειδικό άρθρο ότι τα adventure games έχουν πεθάνει. Τότε ξεσηκώθηκε σάλος και, ύστερα από εκατοντάδες γράμματα που δέχτηκε από αναγνώστες του, αλλά και από ανθρώπους του χώρου που διατηρούν επώνυμα sites στο Internet, ζήτησε δημόσια συγγνώμη, αναφέροντας ότι από παράλειψη των συντακτών του δεν παρακολουθούσε σωστά τις εξελίξεις και δεν ήξερε πως πρόκειται να κυκλοφορήσουν τόσο πολλά -ορισμένα και σημαντικά- adventure games.

Βαθιά μέσα μου θα ήθελα κάτι ανάλογο να έπραττε και το "RAM". Πιστεύοντας όμως ότι ξέρω την ελληνική νοοτροπία, ειλικρινά δεν πε-

ριμένω κάτι τέτοιο. Σιωπή ναι, αδιαφορία ναι, απάντηση όχι. Βλέπετε είναι δύσκολο να ομολογείς δημόσια ότι στο σημαντικότερο από πλευράς έρευνας τεύχος σου έχεις κάνει αυτά τα λάθη. Τονίζω τη λέξη "αυτά", γιατί έχω την εξής -πιστεύω εύλογη- απορία: Αν σε ένα θέμα που προσωπικά τυχαίνει να γνωρίζω πολύ καλά διαπίστωσα τέτοια λάθη, δεν δικαιούμαι να συμπεράνω ότι αντίστοιχα λάθη θα υπάρχουν και στα υπόλοιπα άρθρα; Δικαιούμαι, λοιπόν, να πιστεύω ότι το συγκεκριμένο περιοδικό -συνειδητά ή ασυνείδητα, δεν με ενδιαφέρει, μια και από την πράξη κρίνουμε και όχι από τις όποιες προθέσεις- παραπληροφόρησε το αναγνωστικό του κοινό και όχι μόνο. Σας γνωστοποιώ δε, για να έχω και τη συνείδησή μου ήσυχη, ότι έχω στείλει στη Σύνταξη του "RAM" επιστολή διαμαρτυρίας με ανάλογο προς το άρθρο αυτό περιεχόμενο. Οσο για τους δύσπιστους συντάκτες, αναφέρω μερικά από τα πολύ σημαντικά adventure games που περιμένουμε να κυκλοφορήσουν το 2000:





RIDDLE OF THE SPHINX

20.000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES Πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει αποκλειστικά σε DVD-ROM, μια και διαφορετικά θα απαιτούσε πάρα πολλά CDs.

LOTUS SPRING: Το πρώτο παιχνίδι που απευθύνεται κυρίως στις γυναίκες κατόχους υπολογιστών.

LONGEST JOURNEY: Το πιο σημαντικό adventure της χρονιάς για τους φίλους του είδους.

Επίσης καταγράφω τα:

SCHIZM
SIMON 3D
RIDDLE OF THE SPHINX
REAL NEVERENDING STORY κ.ά.

Φυσικά αναφέρω "καθαρόαιμα" adventure games, μια και όπως έχουν μπλεχτεί τα είδη και οι κατηγορίες θα μπορούσα να αναφέρω αρκετές σημαντικές παραγωγές ακόμη.

Αυτά προς το παρόν. Αναβάλλεται, δυστυχώς, για το επόμενο τεύχος το resume μίας σειράς συνεντεύξεων που έδωσε το στελεχικό δυναμικό του "GameSpot", καθώς επίσης η οργισμένη απάντηση του επικεφαλής του site Adventure Gamer, σχετικά με το θέμα αυτό που, απ' ό,τι φαίνεται, εξακολουθεί να πουλάει πολύ στην Αμερική.

Και πάλι καλή χιλιετία, φίλοι μου, και, όπως συνηθίζει να λέει ο μεγάλος επαναστάτης Salvador Limones στο Grim Fandango: "Viva la revolution, comrades ...". PC

GAMEBOY

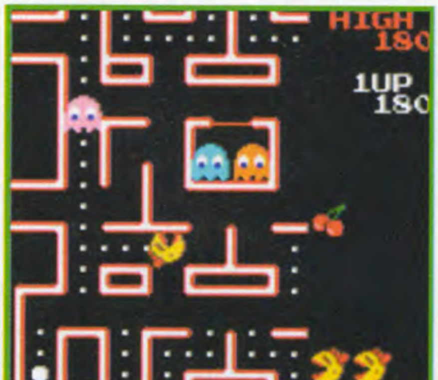
Η ώρα του παιδιού

Θυμάμαι τη μέρα που αντίκρισα για πρώτη φορά το Gameboy. Μου είχε φανεί χοντροκομμένο και άσχημο, και τα παιχνίδια του πολύ απλοϊκά για τα γούστα μου. Ολα αυτά όμως μέχρι να μπει το καταραμένο μηχανάκι στο σπίτι μας. Εκεί να δεις γέλια! Τι καβγάδες με την αδερφή μου για το ποιος θα το πάρει, τι ξενύχτια παίζοντας Super Mario Land ή Gargoyle's Quest... "Οι ιδέες που με προκαλούν περισσότερο είναι οι απλές ιδέες, οι γυναίκες που με τυραννούν περισσότερο είναι οι απλές γυναίκες" είχε πει κάποτε ο Henry Miller. Κι εγώ συμφωνώ μαζί του.

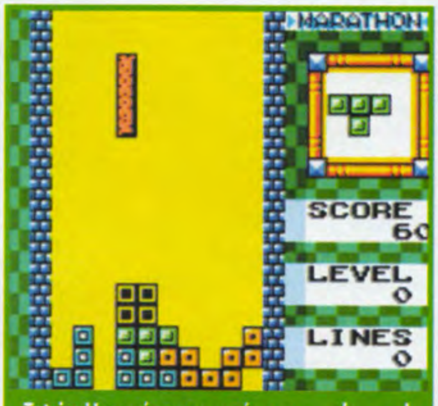
Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Το Gameboy κυκλοφόρησε το 1989 στην Ιαπωνία. Ομως η ιδέα για τη δημιουργία μιας φορητής παιχνιδομηχανής, που θα ακολουθούσε την επιτυχία των μηχανημάτων της Nintendo, γεννήθηκε το 1987. Τότε ο εφευρέτης Gunpei Yokoi παρουσίασε στους υπεύθυνους της κολοσσιαίας ιαπωνικής εταιρίας ένα πρώτο δείγμα της δουλειάς του, προβλέποντας μάλιστα ότι με το σωστό promotion το νέο μηχάνημα θα πουλούσε 25.000.000 κομμάτια στα πρώτα τρία χρόνια κυκλοφορίας του. Οι υπεύθυνοι της Nintendo διαφώνησαν μαζί του. "Φίλε μου" του είπαν "αν καταφέρουμε να κυκλοφορήσουμε ταυτόχρονα τα κατάλληλα παιχνίδια, οι πωλήσεις μας μπορεί να φτάσουν και τα 100.000.000 κομμάτια!" Φυσικά, ήταν επόμενο ότι οι μεγάλες δόξες της Nintendo, ο Mario και η Zelda, θα μεταφέρονταν στην LCD οθονίτσα του Gameboy. Χρειαζόταν όμως και κάτι άλλο. Κάτι που θα γινόταν το σήμα κατατεθέν του Gameboy.

Οι Ιάπωνες δεν φημίζονται για τη φαντασία τους. Συνήθως αποφεύγουν να δημιουργήσουν κάτι καινούριο, όχι γιατί δεν έχουν τη δυνατότητα να κάνουν κάτι τέτοιο, αλλά κυρίως γιατί το θεωρούν ρίσκο. Επρεπε να επενδύσουν σε μια δοκιμασμένη συνταγή, γι' αυτό επέλεξαν το Tetris. Μη με ρωτήσετε τι έκαναν με τα πνευματικά δικαιώματα του προγράμματος και πώς ξεπέρασαν τα νομικά προβλήματα. Στον κόσμο αυτό υπάρχουν οι έξυπνοι και τα κορόιδα. Γεγονός είναι, πάντως, ότι ο φουκαράς ο Alexey Pajitnov δεν πήρε δεκάρα, ενώ το Gameboy έγινε τεράστια εμπορική επιτυχία.



Ms Pacman.



Tetris: Η αρχή του κακού σε μια enhanced επανέκδοση.

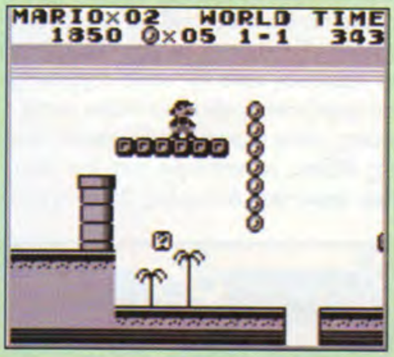
Τρία χρόνια μετά την ημερομηνία κυκλοφορίας του είχε πουλήσει 32.000.000 κομμάτια. Ακόμα κι όταν οι πωλήσεις άρχισαν να πέφτουν, αφού η κονσόλα, ύστερα από τόσα χρόνια θεωρήθηκε τεχνολογικά ξεπερασμένη, η Nintendo δεν κατέθεσε τα όπλα. Κυκλοφόρησε μια βελτιωμένη έκδοση του Gameboy, το Gameboy Pocket, που ζύγιζε περίπου το μισό βάρος από το αυθεντικό, ενώ διέθετε και βελτιωμένης τεχνολογίας LCD οθόνη. Το αποτέλεσμα ήταν κάτι παραπάνω από εκπληκτικό, αν λάβει κανείς υπόψη το πλήθος των καινούριων ανταγωνιστικών προϊόντων που κυκλοφορούσαν στην αγορά. Το 1997 πουλήθηκαν περί τα 10.000.000 Gameboy Pockets! Η Nintendo πούλησε εκείνη τη χρονιά περισσότερα Gameboy παρά N64!

Το 1998 κυκλοφόρησε το Gameboy Color. Η καινούρια παραλλαγή έδινε τη δυνατότητα διαχείρισης 32.000 χρωμάτων, αν και μόνο 56 μπορούσαν να απεικονιστούν ταυτόχρονα πάνω στην οθόνη. Οι νέες δυνατότητες, όπως ήταν επόμενο, κέντρισαν το ενδιαφέρον μεγάλων software houses (Acclaim, Infogrames, Activision, Midway), που αποφάσισαν να ασχοληθούν με την αναγεννημένη κονσόλα. Φανταστείτε τι έχει να γίνει όταν κυκλοφορήσει Gameboy 3D!

ΤΟ "ΖΟΥΜΙ"

Τα ιστορικά και τεχνικά στοιχεία που προανέφερα δεν τα έγραψα για πλάκα. Θεωρώ ότι συμβάλλουν αποφασιστικά στην ποιοτική και πολιτιστική αναβάθμιση του αναγνωστικού κοινού και ότι διαβάζοντάς τα αποκτάτε χρήσιμα εφόδια που θα σας βοηθήσουν να αντεπεξέλθετε σε κρίσιμες καταστάσεις στη ζωή σας (π.χ. σε ερωτήσεις ενός τηλεπαιχνιδιού). Γι' αυτό, αν δεν τα διαβάσατε, καλά θα κάνετε να γυρίσετε στην αρχή του άρθρου και να το κάνετε τώρα, πριν το σαράκι της αμάθειας να διεισδύσει βαθιά μέσα σας και κατασπαράξει την απαίδευτη

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Μια και μιλήσαμε για το Gameboy, θα ήταν κάτι παραπάνω από παράλειψη να μην αναφερθούμε λίγο πιο αναλυτικά στο Super Marioland 1. Το παιχνίδι έγραψε ιστορία και έπαιξε σημαντικότατο ρόλο στην καθιέρωση της φορητής κονσόλας της Nintendo. Μην περιμένετε κανένα φοβερό σενάριο. Απλά πράγματα: Ο,τι κινείται τρώγεται. Ο ίδιος ο Mario είναι πια ένας σούπερ σταρ. Μάλιστα, σε έρευνα που έγινε, διαπιστώθηκε ότι είναι εξίσου δημοφιλής με κλασικά καρτούν όπως ο Mickey Mouse ή ο Bugs Bunny. Μη μου ζητήσετε να πάρω θέση επ' αυτού. Είναι άλλωστε γνωστό ότι είμαι δηλωμένος θαυμαστής του αστυνόμου Σαΐνη! Δυστυχώς, το Super Marioland δεν βρίσκεται μέσα στο συνοδευτικό CD του "PC Master"... Ακούγεται λίγο αστείο η εταιρία που στήριξε την επιτυχία της σε μια κλεμμένη ιδέα να κυνηγάει μετά από αρκετά χρόνια όλον τον κόσμο. Πάντως, όσοι έχουν το αυθεντικό παιχνίδι μπορούν εύκολα να βρουν το ROM στο Δίκτυο και να το κατεβάσουν.

ψυχή σας. Ελπίζω να ήμουν παραστατικός. Τώρα στο θέμα μας!

Οι emulators που υπάρχουν για Gameboy στο Δίκτυο είναι πάρα πολλοί, περισσότεροι από δέκα. Αυτό είναι καλό, γιατί αφ' ενός υπάρχει συναγωνισμός και οι προγραμματιστές δεν επαναπαύονται, αλλά προσπαθούν διαρκώς να βελτιώσουν τα προγράμματά τους, αφ' ετέρου δημιουργείται μία κατάσταση, η οποία μπορεί να παρομοιαστεί με ένα εξαιρετικά σκοτεινό και νεφελώδες τοπίο (κάποιοι... δημοτικιστές το ονομάζουν πιο απλά μπάχαλο), μια και πρέπει ο χρήστης να δοκιμάσει πολλά και παρεμφερή προγράμματα για να καταλήξει σε αυτό που, τελικά, θα χρησιμοποιήσει. Μη φοβάστε όμως, αγαπητοί μου! Εγώ είμαι εδώ, και για ακόμη μία φορά θα γίνω ο λύχνος που θα φωτίσει το σκοτάδι σας ή, αν προτιμάτε, ο μίτος της Αριάδνης που θα σας οδηγήσει έξω από τον λαβύρινθο. Ακολουθήστε με, λοιπόν!

Θα χωρίσω τους emulators σε δύο κατηγορίες. Η πρώτη περιλαμβάνει τους DOS εξομοιωτές και η δεύτερη τους emulators που είναι εφαρμογές Windows. Οι απαιτήσεις συστήματος της πρώτης κατηγορίας είναι αρκετά χαμηλές. Ενας Pentium 90 με VGA φτάνει και παραφτάνει. Η δεύτερη κατηγορία, ωστόσο, είναι πολύ πιο απαιτητική αφού, για να επιτύχετε μια ικανοποιητική ταχύτητα εξομοίωσης, χρειάζεστε τουλάχιστον έναν Pentium 2 στα 233... Η πλάκα είναι ότι, αν συγκρίνουμε τις επιδόσεις των δύο κατηγοριών, θα δούμε πως ο μοναδικός τομέας στον οποίο υπερτερούν οι εξομοιωτές Windows είναι η φιλικότητα προς το χρήστη (κι αυτό δεν ισχύει πάντα), ενώ ο καλύτερος και πληρέστερος emulator συγκαταλέγεται στην πρώτη κατηγορία. Πριν να ξεκινήσουμε, σημειώστε ότι για να αξιολογήσω τους εξομοιωτές, χρησιμοποίησα τα παιχνίδια Super Marioland 1, Tetris Color και FIFA 2000.

1.1. NO$GMB: Δεν είναι τυχαίο ότι αναφέρομαι πρώτα σε αυτόν. Είναι ο καλύτερος και πληρέστερος emulator που υπάρχει αυτή τη στιγμή για Gameboy. Η ταχύτητα εξομοίωσης είναι σωστή, ενώ ο ήχος και τα γραφικά αποδίδονται στην εντέλεια. Επίσης, για την περίπτωση που κάποιο παιχνίδι δεν λειτουργεί κανονικά (είναι πολύ αργό ή πολύ γρήγορο ή παρουσιάζει οποιοδήποτε άλλο πρόβλημα), το NO$GMB περιλαμβάνει ένα πολύ ισχυρό εντομοκτόνο (debugger!) - αν και σ' εμένα τουλάχιστον δεν παρουσιάστηκε κανένα πρόβλημα, όποιο παιχνίδι κι αν δοκίμασα (Grand Theft Auto, Carmageddon...). Θα αναρωτηθείτε τώρα -και με το δίκιο σας- ότι αφού ο εξομοιωτής



Carmageddon στο Gameboy Color!

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Εχετε βαρεθεί, φαντάζομαι, να διαβάζετε συνέχεια για τα updates των κυριότερων emulators. Αυτή τη φορά γκρίνιες δεν δέχομαι, αφού θα σας παρουσιάσω δύο ολοκαίνουρια προγράμματα.

Ξεκινάμε με τον SegaEMU, έναν καινούριο emulator για Genesis. Είναι πρόγραμμα Windows, γεγονός που συνεπάγεται κυρίως δύο πράγματα: φιλικό στο χρήστη interface αλλά και σχετικά ανεβασμένες απαιτήσεις. Οι προγραμματιστές του (είναι οι ίδιοι που είχαν κυκλοφορήσει τον DOS - based εξομοιωτή για Genesis SEMU) ανακοίνωσαν ότι -προς το παρόν- δεν υπάρχει debugger, αλλά η δημιουργία ενός τέτοιου βοηθητικού προγράμματος περιλαμβάνεται στα άμεσα σχέδιά τους. Για περισσότερες λεπτομέρειες πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.atanisoftware.net.

Η γνωστή προγραμματιστική ομάδα EmuForce προανήγγειλε την κυκλοφορία ενός νέου εξομοιωτή για Nintendo 64. Μέχρι στιγμής δεν έχει οριστεί ακριβής ημερομηνία κυκλοφορίας, αλλά, αν πιστέψουμε τους δημιουργούς του, πρόκειται για έναν γρήγορο εξομοιωτή ο οποίος θα υποστηρίζει πολύ περισσότερους τίτλους από τον Nemu64. Στη διεύθυνση http://www.emuforce.com θα βρείτε μερικές φωτογραφίες που δείχνουν μέρος των δυνατοτήτων του emulator. Προς το παρόν, πάντως, το πρόγραμμα φαίνεται πως παρουσιάζει προβλήματα μερικής ασυμβατότητας με τίτλους όπως η "Zelda 64".

EMULATORS' CORNER



Αν και δεν μοιάζει πολύ στον Banderas, ο μαυροντυμένος είναι ο Zorro...

είναι τόσο καλός, ποιος ο λόγος να παρουσιάσω κι άλλους; Ο λόγος είναι ότι υπάρχει ένα μικρό αγκάθι: Ο emulator είναι βέβαια shareware, υπάρχει όμως ένα χρονικό όριο όταν παίζετε παιχνίδια Gameboy color. Αν παίξετε παραπάνω από αυτό το χρονικό όριο, το πρόγραμμα βγάζει το μήνυμα "λυπούμεθα πολύ, αλλά οι μπαταρίες σας τελείωσαν", στη συνέχεια κάνει reset και σας βάζει να παίξετε σε μαυρόασπρο mode... Ο,τι πιο σπαστικό δηλαδή. Ευτυχώς, δεν ισχύει το ίδιο για παιχνίδια του κλασικού Gameboy. Για να ξεπεράσετε το ενοχλητικό αυτό αγκάθι, ο μόνος τρόπος είναι να επικοινωνήσετε με τους προγραμματιστές και, αφού τους πληρώσετε για τον κόπο τους, να παραλάβετε την πλήρη έκδοση του προγράμματος. Σας πληροφορώ ότι, για ακόμα μία φορά, η καρέκλα μου άρχισε εντελώς ξαφνικά να τρίζει (κάνει έναν ήχο σαν crack, crack...). Ας πούμε όμως και δυο λόγια για το πώς θα χρησιμοποιήσετε τον NO$GMB. Καταρχήν, μπορείτε να πάρετε τα ROMs του Gameboy και να τα κάνετε "drag'n'drop" πάνω στον launcher του προγράμματος. Εναλλακτικά, μπορείτε να αντιγράψετε τα ROMs μέσα στο directory Slots, που βρίσκεται στο φάκελο όπου αποσυμπιέσατε το πρόγραμμα, και να επιλέξετε το επιθυμητό ROM μέσα από τον launcher, έχοντας έτσι την επιπλέον δυνατότητα να αλλάξετε -πανεύκολα- όποιες παραμέτρους του προγράμματος θέλετε.

1.2. DBOY: Ακόμα μία πολύ καλή προσπάθεια. Κατορθώνει να εξομοιώσει πολύ καλά τον ήχο του Gameboy, ενώ και στα γραφικά τα πηγαίνει εξίσου καλά, με μοναδική εξαίρεση την περίπτωση κατά την οποία ο χαρακτήρας που χειρίζεστε βρεθεί στο επάνω μέρος της οθόνης, οπότε παρατηρούνται κάποιες ανωμαλίες. Βέβαια, το πρόβλημα αυτό δεν είναι και τόσο σημαντικό. Δυσκολίες θα συναντήσετε



Ξύλο μέχρι τελικής πτώσεως στο Street Fighter.

στην περίπτωση που θα θέλετε να αλλάξετε τις παραμέτρους εξομοίωσης, μια και θα πρέπει να δουλέψετε σε DOS, ενώ παρατηρήθηκαν και προβλήματα ασυμβατότητας με κάποια ROMs (δεν έτρεχε το FIFA 2000).

1.3. BOYCOTT: Αν μη τι άλλο, πρωτότυπος τίτλος για emulator. Επειδή ξέρω ότι οι περισσότεροι από εσάς διαθέτετε επεξεργαστές 200 και άνω, θα πρέπει να επισημάνω ότι πρέπει να τρέξετε τον BOYCOTT με την παράμετρο -vsync, αλλιώς το gameplay θα είναι αφύσικα γρήγορο. Δηλαδή, η εντολή που θα δώσετε είναι: Boycott -vsync xxxx.gb, όπου xxxx το όνομα του ROM που επιθυμείτε να παίξετε. Τα γραφικά αποδίδονται πολύ καλά, όμως ο ήχος είναι χάλια. Πιθανόν, αν αλλάξετε κάποιες παραμέτρους, η κατάσταση να βελτιωθεί, επειδή όμως έχουμε να κάνουμε με πρόγραμμα DOS, κάθε τέτοιο εγχείρημα απαιτεί αρκετή υπομονή. Επιπλέον, ούτε σε αυτόν τον emulator έτρεξε το FIFA 2000.

Στην τηλεόραση και το ραδιόφωνο, προκειμένου να ανακοινώσουν το τέλος μιας εκπομπής, χρησιμοποιούν την έκφραση "ο χρόνος μας τελείωσε". Εγώ έμεινα από χώρο... Συγχωρέστε μου την ακατάσχετη φλυαρία που με έπιασε σε αυτό το τεύχος. Αλλωστε, στο επόμενο θα έχουμε όλο το χώρο να ασχοληθούμε με τη δεύτερη κατηγορία emulators. Προσοχή, όμως, γιατί όπως λέει και ο Σαΐνης "αυτό το άρθρο, θα αυτοκαταστραφεί"!

FIFA 2000



Ούτε καν μου είχε περάσει από το μυαλό η σκέψη ότι ένα τόσο πολύπλοκο και εντυπωσιακό παιχνίδι όπως το FIFA 2000 θα κυκλοφορούσε σε ένα μηχάνημα με τόσο περιορισμένες (τεχνικά) δυνατότητες όπως το Gameboy. Οπως βλέπετε και μόνοι σας στις φωτογραφίες, η έκδοση για Gameboy μόνο στο όνομα μοιάζει στην έκδοση για PC. Από κάτι τέτοια, όμως, πέφτουν οι μάσκες και αντιλαμβανόμαστε το παιχνίδι των εταιριών, που εκμεταλλεύονται έναν εμπορικό τίτλο για να κερδίσουν τις εντυπώσεις και να ανοιχθούν σε καινούριες αγορές. Οσο για το FIFA 2000 για Gameboy, θα συμφωνήσετε μαζί μου ότι μοιάζει περισσότερο με το FIFA που είχε κυκλοφορήσει το 1994 για τους υπολογιστές...





Αθήνα (Κέντρο)

Κάισσα Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους 3606488
Κάισσα Δεριγνύ 23 Πλ. Βικτωρίας 8813990
Κάισσα Τιμοθέου 8 Παγκράτι 7565435
CD Corner Μπόταση & Στουρνάρη 3825024
Solaris Μπόταση 6 3841065
Inforama Center Πατησίων 302Α 2281993
MF Systems Λ. Καραγιάννη 14 Πλ. Αμερικής 8664265
Fantasy Shop Γ' Σεπτεμβρίου 103 8231072
Multirama Στουρνάρη 16 Πολυτεχνείο 3829106
Multirama Στουρνάρη 39 Πολυτεχνείο 3800269
Multirama Υμηττού 86 Παγκράτι 7563243
Multirama Σταδίου 10 Σύνταγμα 3219018
Κάισσα Φοίβης 11 & Ι. Μεταξά Γλυφάδα 8982057

Αθήνα (Προάστεια)

Κάισσα Υψηλάντου 174-176 Πειραιάς 4296636
Κάισσα Κονδύλη 7 Μαρούσι 6141675
Confuzio Λ. Πεντέλης 40 Χαλάνδρι 6844928
Confuzio Μεσολογγίου 21 Χαλάνδρι 6840618
Jemma Αλκιβιάδου 138 Πειραιάς 4227664
Παράλληλο Κ. Παλαιολόγου 22 Ν. Σμύρνη 9337888
Down Town Αριστοφάνους 24 Χαλάνδρι 6859800
"Περίπτερο" Continent Hall Λ. Κηφισίας 41-43
Multirama Βουλιαγμένης 534 Αλιμος 9966660
Multirama Λ. Μεσογείων 283 Χολαργός 6745588
Multirama Ελ. Βενιζέλου 146 Καλλιθέα 9566127
Multirama Λ. Δημοκρατίας 36 Μελίσσια 8034850
Multirama Λ. Κηφισίας 328 Ν. Ερυθραία 6233183
Multirama Θηβών 177 Περιστέρι 5781529
Multirama Λ. Ηρακλείου 291 Ν. Ιωνία 2771553
Multirama Ηρ. Πολυτεχνείου 38 Πειραιάς 4133630
Multirama Ι. Μεταξά 17 Γλυφάδα 8941465
Multirama Λ. Αμφιθέας 78 Αμφιθέα 9854583
Multirama Π. Ράλλη 211 Νίκαια 4911270
Multirama Λ. Κηφισσίας 240 Π. Ψυχικό 6745960
Multirama Βείκου 18 Γαλάτσι 2220975
Multirama Χαλανδρίου 6 Αγ. Παρασκευή 6013885

Θεσσαλονίκη

Κάισσα Πατριάρχου Ιωακείμ 8 257397
Multirama Τσιμισκή 109 256858
Multirama Βασ. Ολγας 173 822111

Αλλά και..

Κάισσα Πλ. Αικατερίνης 21 Ηράκλειο 285659
Κάισσα Κουμουνδούρου 22 Λάρισα 537337
Μοντέλο Κυδωνίας 107 Χανιά 88996
Discover-Παπασωτηρίου Μαιζώνος 58 Πάτρα 624916
"Εν Πλώ" 28 Οκτωβρίου 3 Δράμα 46939
Μανέττα Μιαούλη 24 Χαλκίδα 87315
Multirama Ανδρέου Δημητρίου 13 Ξάνθη 83323
Multirama Γρ. Λαμπράκη 30-32 Ρόδος 31604
Multirama Ιάσωνος 82 & Τοπάλη Βόλος 22522
Multirama Λ. Δημοκρατίας 202 Αλεξ/πολη 81962

USB

ΜΕΡΟΣ 2ο

Μετά την παρουσίαση στο πρώτο μέρος των βασικών αρχών του USB, στο δεύτερο μέρος θα προχωρήσουμε σε ειδικότερα θέματα, απαραίτητα σε όλους. Αν προς το παρόν νομίζετε ότι δεν τα έχετε ανάγκη, σε ελάχιστους μήνες θα αλλάξετε γνώμη. Ηδη λόγω εορτών η παραγωγή -και η ζήτηση- USB συσκευών αυξήθηκε εκθετικά. Κι ακόμα δεν έχουμε δει τίποτα...

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com



Στο πρώτο μέρος της παρουσίασής μας αναφέρθηκα αρκετά στα USB hubs. Ομως έλαβα αρκετά mails που ζητούσαν περισσότερα στοιχεία για τις συσκευές αυτές. Επανέρχομαι, λοιπόν, προσθέτοντας όσα πιστεύω ότι είναι απαραίτητα, αποφεύγοντας να γίνω βαρετός.

Το πρώτο που πρέπει να προσεχθεί κατά την αγορά του hub είναι η τροφοδοσία του ρεύματος στις θύρες USB. Υπάρχουν τρείς κατηγορίες hubs. Στην πρώτη ανήκουν αυτά που τροφοδοτούνται από το ρεύμα της USB θύρας του υπολογιστή και πρέπει ο αγοραστής να τα αποφύγει πάση θυσία! Το ρεύμα που έχουν τη δυνατότητα να παρέχουν φθάνει μόνο για απλές συσκευές, χαμηλών απαιτήσεων, όπως το ποντίκι. Ακόμα κι αν δεν έχουμε προς το παρόν κάποια "άπληστη" σε κατανάλωση συσκευή USB, είναι σίγουρο ότι αργά ή γρήγορα θα αποκτήσουμε.

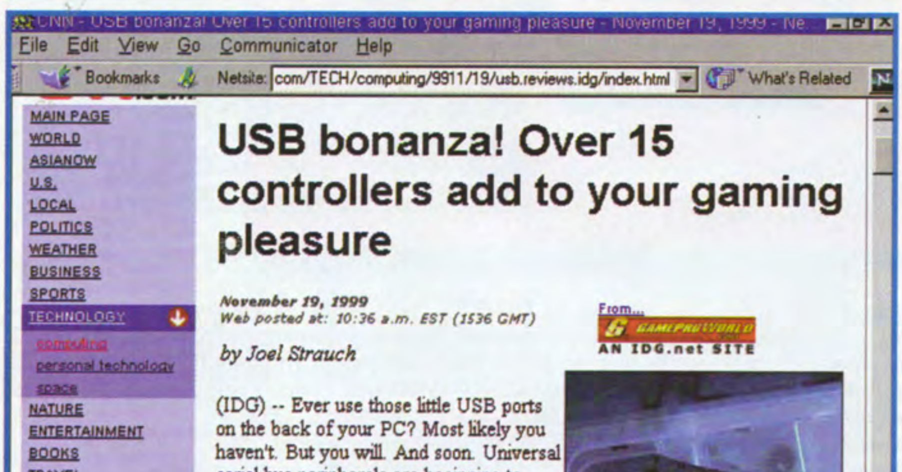
Η δεύτερη κατηγορία USB hubs λειτουργεί με εξωτερικό τροφοδοτικό. Ετσι καλύπτει τις ανάγκες όλων των συσκευών που έχουμε ή σκοπεύουμε να αγοράσουμε. Αυτό που πρέπει να προσεχθεί είναι η ποιότητα του τροφοδοτικού. Ενα καλό τροφοδοτικό είναι ακριβότερο από το ίδιο το hub, κι έτσι οι περισσότεροι κατασκευαστές hub, προκειμένου να έχουν ανταγωνιστικές τιμές, καταφεύγουν σε φθηνές λύσεις.

Τέλος, έχουμε τα hubs που περιλαμβάνουν στη συσκευασία τους τροφοδοτικό, αλλά μπορούν να λειτουργήσουν και χωρίς αυτό. Είναι προφανές ότι αποτελούν την καλύτερη λύση. Η ακριβότερη τιμή τους δεν λαμβάνεται υπόψη μπροστά στα πλεονεκτήματά τους.

Για να ελέγξουμε αν το τροφοδοτικό είναι κατάλληλο, πολλαπλασιάζουμε το 500mA με τον αριθμό των ports του hub. Αν, για παράδειγμα, υπάρχουν 4 ports, έχουμε 500*4=2.000mA ή 2,0A. Αυτή είναι και η μίνιμουμ ένταση που πρέπει να παρέχει το τροφοδοτικό. Πρακτικά, πρέπει να είναι μεγαλύτερη, διότι τα ενδεικτικά LEDs του hub έχουν μικρή κατανάλωση ρεύματος.

Ενα άλλο χαρακτηριστικό που διαθέτουν μερικά καινούρια hubs είναι η δυνατότητα της απομόνωσης κάποιου port σε περίπτωση βλάβης. Ετσι τα υπόλοιπα ports συνεχίζουν να δουλεύουν απρόσκοπτα και δεν καταρρέει πλήρως η "αλυσίδα".

Ποτέ μη χρησιμοποιείτε καλώδια προέκτασης σε συνδέσεις USB. Το μάξιμουμ μήκος που επιτρέπεται από το πρωτόκολλο είναι 5 μέτρα. Από κει και πάνω, η πτώση τάσης που δημιουργείται επηρεάζει τη μεταφορά του σήματος και παρουσιάζονται προβλήματα.



IRQ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ...

Οπως έχουμε αναφέρει, ο USB controller χρειάζεται μία IRQ διεύθυνση για να λειτουργήσει. Τα Windows πολλές φορές τοποθετούν στο ίδιο IRQ περισσότερες από μία συσκευές λόγω έλλειψης διαθέσιμων IRQ. Σπάνια η "μοιρασιά" αυτή δεν αρέσει στον USB controller και αρνείται να συνεργαστεί. Αν είμαστε τόσο "τυχεροί" ώστε να μας παρουσιαστεί αυτό το πρόβλημα, έχουμε μόνο μία λύση: να ορίσουμε εμείς ένα κενό IRQ (εφόσον υπάρχει) για το USB.

Πηγαίνουμε στον πίνακα ελέγχου και επιλέγουμε το System. Στο tab "Device manager" επιλέγουμε "computer" και πατάμε το "properties". Πηγαίνουμε στο "reserved resources" και κάνουμε κλικ στο Add. Εισάγουμε το IRQ που χρησιμοποιεί ο USB controller και κάνουμε νέο κλικ στο OK. Επιστρέφουμε στον Device manager, βρίσκουμε τον USB host controller και τον κάνουμε remove. Αυτό ήταν όλο! Στην επόμενη εκκίνηση των Windows, το USB θα έχει το δικό του αποκλειστικό IRQ.

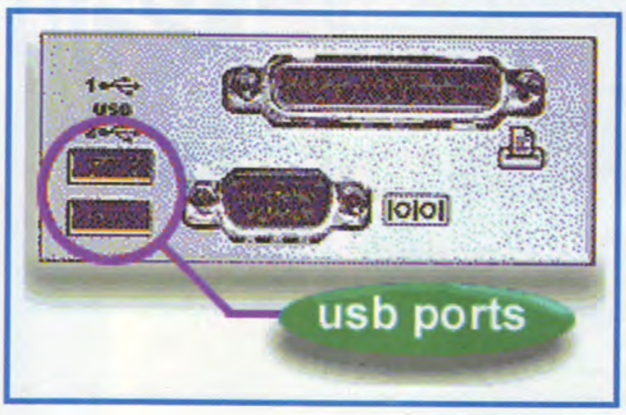




USB 2.0

Οι εταιρίες που δημιούργησαν το USB και κατάφεραν να το προωθήσουν τόσο καλά μέσα σε μόλις τέσσερα χρόνια από τη γέννησή του, ετοιμάζουν πυρετωδώς την αναβάθμισή του. Και δεν πρόκειται για μία απλή αναβάθμιση, μια και στόχος είναι η αύξηση των επιδόσεων από 10 ως 20 φορές! Αυτό σημαίνει ότι με το USB 2.0, η μεταφορά δεδομένων θα ανέβει από τα 12Mbps του USB 1.1 στα 120-240Mbps! Ξεχάστε το πανάκριβο SCSI με τις παραξενιές του. Η ταχύτητα πλέον δεν θα αποτελεί φραγμό σε κανενός είδους περιφερειακό, όσο απαιτητικό κι αν είναι. Και βέβαια το USB 2.0 θα είναι συμβατό με όλες τις παλαιότερες συσκευές. Οι τηλεδιασκέψεις θα γίνονται σε πολύ υψηλή ανάλυση με μεγάλο βάθος χρώματος. Τα αποθηκευτικά μέσα θα μπορούν να παράγονται και σε USB δίαυλο για μεγαλύτερη ευκολία στη σύνδεση. Οι μελλοντικοί εκτυπωτές και σαρωτές θα ξεπεράσουν τους περιορισμούς της παράλληλης και σειριακής θύρας και θα εμφανιστούν νέες συσκευές που ούτε θα φανταζόμαστε ότι θα μπορούσαν ποτέ να υπάρξουν.





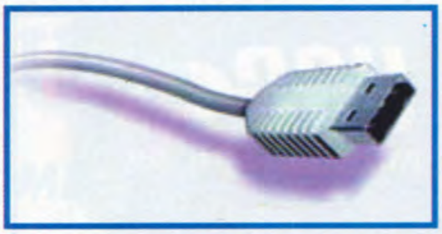
ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Τελικά, όπως θα έχετε καταλάβει, δεν υπάρχει ούτε ένα μειονέκτημα στο USB. Το μόνο αρνητικό στοιχείο ήταν η έλλειψη περιφερειακών υποστήριξης, αλλά κι αυτό ξεπεράστηκε. Άλλωστε, κάθε νέο προϊόν αντιμετωπίζει προβλήματα προσαρμογής. Θα μου πείτε γιατί δεν βγαίνουν τότε όλες οι συσκευές με USB σύνδεση... Δεν είναι τόσο απλό όσο φαίνεται. Υπάρχουν ακόμα πάρα πολλοί υπολογιστές με mainboards που δεν υποστηρίζουν USB δίαυλο. Μη νομίζετε ότι όλοι οι κάτοχοι PC είναι φανατικοί της τεχνολογίας. Εμείς οι gamers είμαστε πάντα πρώτοι σε κάθε εξέλιξη. Βέβαια, υπάρχουν πολλοί που δεν ενδιαφέρονται και τόσο για τις νέες ανακαλύψεις. Τους αρκεί που μπορούν να χρησιμοποιούν το Word και το Excel και δεν έχουν διάθεση για παραπέρα ψάξιμο. Φαντάζεστε, λοιπόν, έναν από αυτούς να θέλει έναν εκτυπωτή και να του πουν ότι δεν κατασκευάζονται πια εκτυπωτές για παράλληλη θύρα; Θα πετάξει το PC από το παράθυρο! Ολα για να επικρατήσουν χρειάζονται χρόνο και υπομονή.

Αν μου ζητούσατε τώρα να προτείνω συσκευές για αγορά, θα με φέρνατε σε δύσκολη θέση. Υπάρχουν τόσα USB περιφερειακά σήμερα που δεν ξέρει κανείς τι να πρωτοδιαλέξει. Εξαρτάται βέβαια από τις ελλείψεις του καθενός και την οικονομική του άνεση. Οποιοι σκέφτονται να αγοράσουν modem, να προτιμήσουν μόνο τα USB. Οχι ότι τα άλλα δεν είναι καλά. Απλά θα τους γλιτώσουν από πιθανά προβλήματα με τα COM1 και COM2 και θα έχουν και ό,τι πιο σύγχρονο υπάρχει. Ολοι οι κατασκευαστές modems έχουν να προτείνουν κάποια USB έκδοση. Ακόμα και όσοι έχουν ISDN σύνδεση μπορούν να προμηθευτούν ένα καλό modem. Το NetMod του ΟΤΕ είναι καλό και τσάμπα, αλλά έχει τα μειονεκτήματά του. Δεν υποστηρίζει τους CAPI drivers και έτσι δεν μπορεί να συνεργαστεί με τα αντίστοιχα προγράμματα επικοινωνίας (RVS-COM, WinFax κ.λπ.).

Οι φανατικοί των 3D shooters (βλ. όλοι) πρέπει να σκεφτούν σοβαρά την αντικατάσταση του ποντικιού τους με ένα USB. Η μετάδοση του σήματος γίνεται με πολύ μεγαλύτερη ταχύτητα και συχνότητα. Ετσι οι κινήσεις έχουν άμεση απόκριση και ακρίβεια - καταλαβαίνετε πόσο σημαντικό είναι αυτό στα frags! Προσέξτε, όμως, να μην πετάξετε το παλιό σας ποντίκι (σειριακό ή PS2). Τα Windows έχουν ένα βασικό πρόβλημα (ανάμεσα στα τόσα άλλα...): Στο safe mode δεν υποστηρίζουν USB! Ετσι, αν για κάποιο λόγο δεν εκκινούν και χρειαστεί να κάνουμε boot σε safe mode, το USB ποντίκι είναι μόνο για διακόσμηση του γραφείου... Πρέπει να συνδέσουμε το παλιό μας ποντίκι, να διορθώσουμε το πρόβλημα και μετά να δουλέψουμε με το νέο μας απόκτημα.

Οσοι έχουν ISDN γραμμή, χρήματα που τους περισσεύουν και δεν βρίσκουν τι άλλο τους λείπει από τον υπολογιστή μπορούν να αγοράσουν μια USB Web camera, που είναι και της μόδας τελευταία. Αρκεί βέβαια να έχουν κάποιο φίλο που να διαθέτει και αυτός Web camera, για να μπορούν να τη χρησιμοποιήσουν. Το γράφω αυτό γιατί κι εγώ την πά-



τησα όταν έτρεξα να προμηθευτώ μία τέτοια camera. Αφού με χαρά την εγκατέστησα, συνειδητοποίησα ότι δεν ήξερα κανέναν άλλο που να έχει. Ετσι περιορίστηκα στο να βλέπω τον εαυτό μου στο μόνιτορ και να κάνω γκριμάτσες, προσπαθώντας να δικαιολογήσω τα λεφτά που είχα σπαταλήσει. Ακόμα όμως κι αν έχετε κάποιον για να κάνετε Web conferencing, μην περιμένετε εκπληκτικές επιδόσεις. Ακόμα και με ISDN η ταχύτητα δεν είναι αρκετή για να έχουμε ομαλή κίνηση και υψηλή ανάλυση. Πάντως, είναι ωραίο να μπορείς να βλέπεις το φίλο σου που σπουδάζει στο εξωτερικό, έστω και παραμορφωμένο!

PC

ΟΙ ΠΙΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΙΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ USB



Μία PCI κάρτα για όσους έχουν mainboard χωρίς USB εισόδους από την Entrega. Η κάρτα ενσωματώνει USB controller και έχει 4 εισόδους.



Eνα USB hub από την D-Link με 4 εισόδους. Διαθέτει τροφοδοτικό για να παρέχει περισσότερο ρεύμα στις απαιτητικές συσκευές.



Η Hewlett-Packard είναι από τις πρώτες εταιρίες που παρουσίασαν USB scanners. Εδώ έχουμε τον ολοκαίνουριο Scanjet 4200c.



Εξωτερική μονάδα CD-RW από τη SONY. Επιτυγχάνει ταχύτητες εγγραφής 4Χ. Καθόλου άσχημα για συσκευή USB.



Το νέο μοντέλο της πιο δημοφιλούς Web camera από την Creative Labs, η webcam3.



Ο κορυφαίος οικιακός εκτυπωτής από τη Hewlett-Packard, ο 970xi. Επιτέλους ανανεωμένο look.



Το δημοφιλές modem της Diamond Supra, με σύνδεση USB και μοντέρνα σχεδίαση.



Η Iomega δεν μπορούσε να μείνει έξω από το χορό. Εδώ το πολύ πετυχημένο ZipDrive σε USB σύνδεση και με διάφανο περίβλημα.


Ford
RACING
έχετε οδηγήσει ποτέ πραγματικά το αυτοκίνητό σας;
Είναι ώρα να σταματήσετε να ανησυχείτε για τα ασφάλιστρα, τις λακκούβες και τα Κυριακάτικα πρωινά...
• Γραφικά υψηλής ανάλυσης
• Δυναμική σχεδίαση των αυτοκινήτων
• Προηγμένη Τεχνητή νοημοσύνη
• Instant Replay
• Πολλές κάμερες
• 3 είδη Πρωταθλημάτων
Στο παιχνίδι είναι διαθέσιμα όλα τα μοντέλα της Ford
PC CD-ROM
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
BEACON
MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.
ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ.:6741711, 6743170, FAX:6712089
www.beacon.gr
empire SPORT
©Ford Motor Company. Ford trademark used under license from Ford Motor Company. Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

Dynamic Table of Contents

Ενα από τα ισχυρότερα ατού ενός Web site είναι η εύκολη περιήγηση στα περιεχόμενά του. Πρόσφατα στο τεύχος Νοεμβρίου 1999 είδαμε το remote control script, το οποίο επιτρέπει τη δημιουργία ενός "τηλεχειριστηρίου" για το Web site μας. Σε αυτό το τεύχος θα σας δείξουμε πώς να δημιουργήσετε έναν δυναμικό πίνακα περιεχομένων.

του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

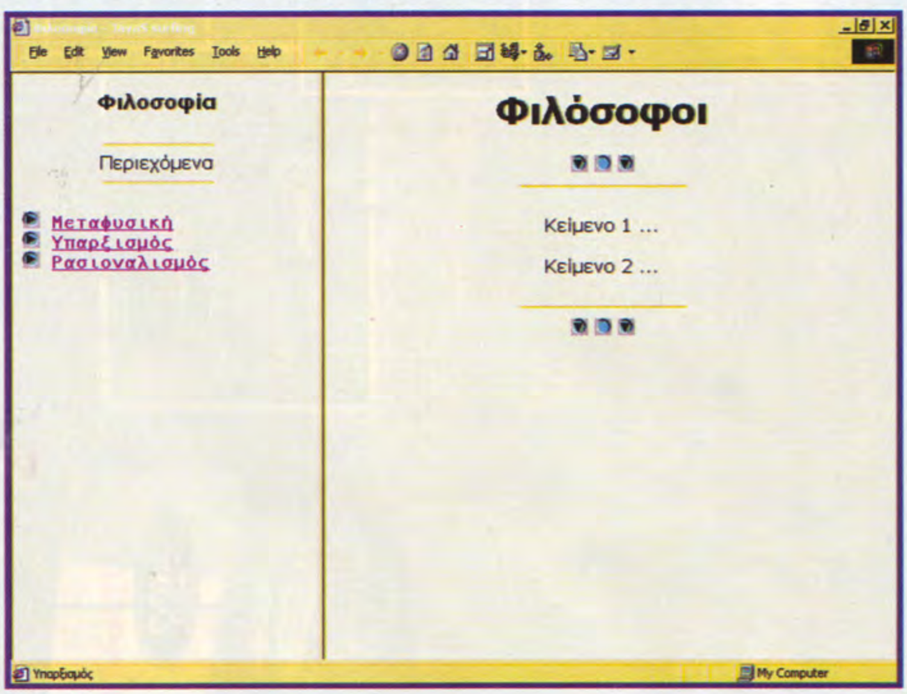
Το εν λόγω script αποτελείται από τέσσερα HTML αρχεία. Ουσιαστικά, όμως, το ένα είναι σημαντικό εφόσον περιλαμβάνει τον απαραίτητο JavaScript κώδικα. Λόγω στενότητας χώρου δεν θα αναπτύξουμε ιδιαίτερα τη λειτουργία του, αλλά θα περιοριστούμε σε ορισμένα επεξηγηματικά σχόλια.

Ας δούμε, λοιπόν, τα HTML αρχεία ξεκινώντας από το πρώτο, το οποίο δημιουργεί δύο frames. Το πρώτο frame περιλαμβάνει τον δυναμικό πίνακα, το δεύτερο αρχείο, ενώ το δεύτερο frame περιλαμβάνει μία αρχική σελίδα, το τρίτο αρχείο. Το τέταρτο αρχείο περιέχει τα στοιχεία που θα εμφανίσει κάθε link του δυναμικού πίνακά μας.

main.htm - το βασικό HTML αρχείο. Δημιουργεί δύο frames, το periexomena, που περιέχει το toc.html, και το kentriko, που περιέχει το kentriko.htm.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Φιλοσοφία</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="35%,*">
<NOFRAMES>
<CENTER><H3>ΠΡΟΣΟΧΗ!</H3>
<P>
  Για να δείτε αυτές τις σελίδες, χρειάζεστε το <A HREF="http://home.netscape.com/">Netscape</A> ή τον <A HREF="http://www.microsoft.com/ie/default.asp">Microsoft Internet Explorer</A>!
<CENTER>
</NOFRAMES>

<FRAME NAME="periexomena"
  SRC="toc.htm">
<FRAME NAME="kentriko"
  SRC="kentriko.htm">
</FRAMESET>
</HTML>
```



Το μενού μας αρχικά.

toc.htm - το αρχείο που περιέχει τον πίνακα περιεχομένων. Το σημαντικότερο αρχείο.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Φιλοσοφία - Περιεχόμενα</TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!–

/*****
** Δημιουργεί έναν πίνακα (TOCArray)
** στη μνήμη του browser. Ο πίνακας
** χρησιμοποιείται για να αποθηκεύουμε
** τους κλάδους του δυναμικού μας πίνακα.
*****/
function TOCArray( length )
{
var i = 0;
this.length = length;
for ( i = 1; i < length; i++ )
        this[i] = 0;

return this;
}

/*****
** Δημιουργεί τα στοιχεία του δυναμικού
   πίνακα
** περιεχομένων που θα αποθηκευτούν στον
   πίνακα
** TOCArray.
**
** Περιγραφή μεταβλητών:
** TOCEntry.parent (έχει υποκλάδο το
   στοιχείο;)
** TOCEntry.text (το κείμενο του link)
** TOCEntry.URL (το URL του link)
** TOCEntry.nesting (το "βάθος" του κλάδου)
*****/
function TOCEntry( text, URL, parent, nesting)
{
```

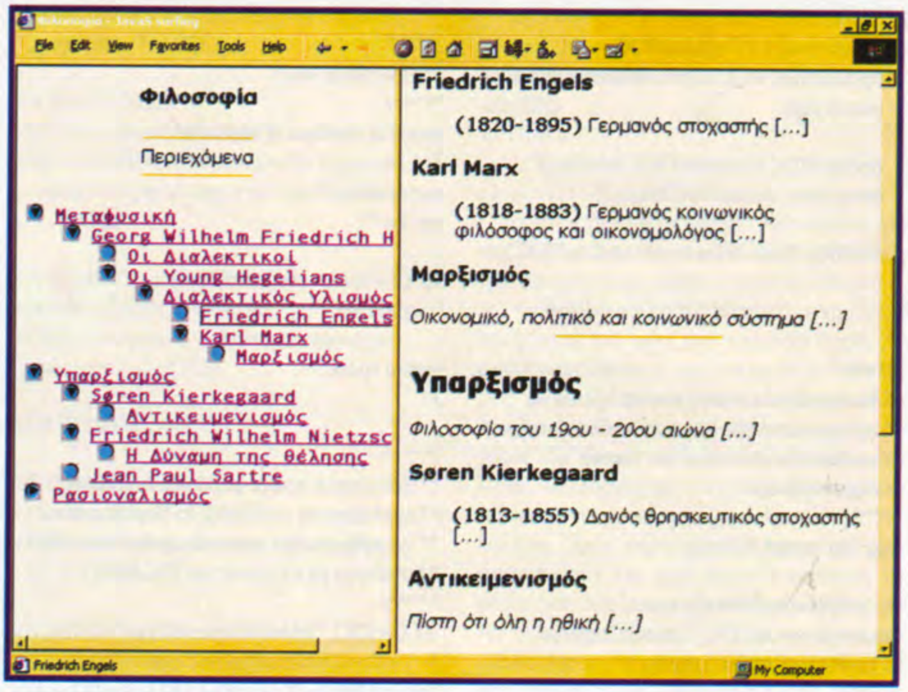
```
this.text = text;
this.URL = URL;
this.parent = parent;
this.nesting = nesting;

return this;
}

/*****
** Δημιουργία νέου πίνακα με 17 θέσεις.
*****/
var toc = new TOCArray(17);

/*****
** Δημιουργία στοιχείων του πίνακα
   περιεχομένων.
*****/
toc[1] = new TOCEntry( "Μεταφυσική",
   "contents.htm#meta", 1, 0);
toc[2] = new TOCEntry( "Georg Wilhelm
   Friedrich Hegel", "contents.htm#hegel", 1,
   1);
toc[3] = new TOCEntry( "Οι Διαλεκτικοί",
   "contents.htm#dialectic", 0, 2);
toc[4] = new TOCEntry( "Οι Young Hegelians",
   "contents.htm#young", 1, 2);
toc[5] = new TOCEntry( "Διαλεκτικός
   Υλισμός", "contents.htm#dm", 1, 3);
toc[6] = new TOCEntry( "Friedrich Engels",
   "contents.htm#engels", 0, 4);
toc[7] = new TOCEntry( "Karl Marx",
   "contents.htm#marx", 1, 4);
toc[8] = new TOCEntry( "Μαρξισμός",
   "contents.htm#marxism", 0, 5);
toc[9] = new TOCEntry( "Υπαρξισμός",
   "contents.htm#exist", 1, 0);
toc[10] = new TOCEntry( "S&oslash;ren
   Kierkegaard", "contents.htm#kierk", 1, 1);
toc[11] = new TOCEntry( "Αντικειμενισμός",
   "contents.htm#subject", 0, 2);
toc[12] = new TOCEntry( "Friedrich Wilhelm
   Nietzsche", "contents.htm#nietzsche", 1, 1);
toc[13] = new TOCEntry( "Η Δύναμη της
   Θέλησης", "contents.htm#will", 0, 2);
toc[14] = new TOCEntry( "Jean Paul Sartre",
   "contents.htm#sartre", 0, 1);
toc[15] = new TOCEntry( "Ρασιοναλισμός",
   "contents.htm#ration", 1, 0);
toc[16] = new TOCEntry( "Ren&eacute;
   Descartes", "contents.htm#descartes", 0, 1);
toc[17] = new TOCEntry( "Gottfried Wilhelm
   Leibniz", "contents.htm#leibniz", 0, 1);

/*****
** Καθορίζουμε το Cookie, έτσι ώστε
** να εμφανίζονται σωστά τα περιεχόμενα.
** Δεν καθορίζουμε ενεργό διαδρομή, ούτε
** ημερομηνία λήξης, εφόσον το Cookie έχει
** έννοια να είναι ενεργό για το χρόνο που
** χρήστης είναι ενεργός.
```



Το μενού μας ανεπτυγμένο πλήρως.

```
*****/
function SetTOC( name, value )
{
document.cookie = name + "=" + escape( value
   );
}

/*****
** Παίρνει την τιμή του Cookie, έτσι ώστε να
** αναπαρασταθεί σωστά το δυναμικό μας
   δέντρο.
*****/
function GetTOC( name )
{
var tocName = name + "=";
var tocLength = tocName.length;
var cookieSpan = document.cookie.length;
var endOfCookie = "";
var i = 0;
var j = "";

while (i < cookieSpan)
{
  j = i + tocLength;

  if (document.cookie.substring( i,j ) ==
  tocName)
  {
        endOfCookie =
  document.cookie.indexOf( ";", j );

        if ( endOfCookie == -1 )
              endOfCookie =
  document.cookie.length;

              return unescape(
  document.cookie.substring( j, endOfCookie )
  );
  }
}
return "";
}

/*****
** Βασική function.
**
** Αλλάζει την τιμή του Cookie για κάθε
   στοιχείο
** του πίνακα βασισμένο στο αν το στοιχείο
   έχει
** επιλεχθεί. Η μορφή του Cookie είναι μια
** σειρά από 1 και 0 με μήκος ίσο με τον
   αριθμό των
** στοιχείων του πίνακα TOCArray.
*****/
function ChangeTOC( entryPoint )
{
if ( entryPoint != 0 )
{
  var updatedTOC = "";
  var currentTOC = GetTOC(
  "TableOfContents" );
  var clicked = currentTOC.substring(
  entryPoint-1, entryPoint ); // Βρες την τιμή
  του TOCEntry

  updatedTOC = currentTOC.substring( 0,
  entryPoint-1 );
```

```
   ( clicked == 1 ) ? updatedTOC += 0 :
   updatedTOC += 1; // Αντικατάστησε με τη
   σωστή τιμή

   updatedTOC += currentTOC.substring(
   entryPoint, currentTOC.length );

   SetTOC( "TableOfContents", updatedTOC );
}
}

/*****
** Καθορίζει την εικόνα που θα πρέπει να
** εμφανίσει, ανάλογα με την κατάσταση και
** τη θέση του στοιχείου του πίνακα
   περιεχομένων.
*****/
function Image( index )
{
var parent = toc[index].parent;
var isOpen = GetTOC( "TableOfContents"
   ).substring( index-1, index );

if ( !parent )
   return "end.jpg";
else
{
   if ( isOpen == 1 )
          return "open.jpg";
}

return "closed.jpg";
}

/*****
** Καθορίζει το μήνυμα κατάστασης (status
   message)
** πού θα εμφανιστεί ανάλογα με την
   κατάσταση και
** τη θέση του στοιχείου του πίνακα
   περιεχομένων.
*****/
function Status( index )
{
var parent = toc[index].parent;
var isOpen = GetTOC( "TableOfContents"
   ).substring( index-1, index );

if ( !parent )
   return "Last Entry";
else
{
   if ( isOpen == 1 )
          return "click για ΑΠΟΚΡΥΨΗ
   κλάδου";
}

return "click για ΕΜΦΑΝΙΣΗ κλάδου";
}
```

```
/*****
** Προσθέτει κενά.
*****/
function nestSpace( nestLevel )
{
var space = "";
var i = "";

for ( i = 1; i <= nestLevel; i++ )
   space += " ";

return space;
}

/*****
** Εάν είναι η πρώτη φορά που ο χρήστης
** επισκέπτεται τη σελίδα, το Cookie πρέπει
** να ρυθμιστεί με το σωστό αριθμό στοιχείων
** ανάλογα με το μήκος του TOCArray.
*****/
if ( GetTOC( "TableOfContents" ) == "" )
{
var firstTOC = "";
var i = "";

for ( i = 1; i <= toc.length; i++ )
   firstTOC += "0";

SetTOC( "TableOfContents", firstTOC );
}

// -->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--

/*****
** Εναρξη χρήσης της εντολής
   document.write()
** για να εμφανίσουμε τον πίνακα
   περιεχομένων
** (εικόνες, status messages και κείμενο)
** ανάλογα με τις τιμές του TOCArray και του
** Cookie.
***/
var nestingShown = 0;
var showChild = 0;
var tableOfContents = "<PRE><H4>";
var i = "";

document.write("<CENTER><H3>Φιλοσοφία<
   /H3><HR WIDTH = 100>");
document.write("Περιεχόμενα<HR WIDTH =
   100><P></CENTER>");

for ( i = 1; i <= toc.length; i++ )
```

```
{
var image = Image( i );
var statusMessage = Status( i );
var nesting = toc[i].nesting;
var opened = GetTOC( "TableOfContents"
   ).substring( i-1,i )

if ( nesting == 0 || nesting <= nestingShown || (
   showChild == 1 && ( nesting - nestingShown
   == 1)))
{
   tableOfContents += nestSpace( nesting )

   tableOfContents += "<A
   HREF=\"javascript:history.go(0)\"
   onMouseOver=\"window.parent.status=\'" +
   statusMessage + "\';return true;\"
   onClick=\"ChangeTOC(" + i + ")\"><IMG
   SRC=\"" + image + "\" HEIGHT=15
   WIDTH=15 BORDER=0 ALIGN=TOP></A>";

   tableOfContents += " <A HREF=\"" +
   toc[i].URL + "\" TARGET=\"kentriko\"
   onMouseOver=\"window.parent.status=\'" +
   toc[i].text + "\';return true;\">" + toc[i].text +
   "</A><BR>";

   nestingShown = nesting;

   showChild = opened;
}
}

tableOfContents += "</H4></PRE>";

document.write( tableOfContents );

// -->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

kentriko.htm - περιέχει επεξήγηση των συμβόλων. Μπορεί να περιέχει ό,τι επιθυμείτε, καθόσον η αρχική του ύπαρξη είναι για τη δημιουργία του frame.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Φιλοσοφία - kentriko</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H1>Φιλόσοφοι</H1>
<P>
<IMG SRC="open.jpg" ALIGN=MIDDLE
   WIDTH="15" HEIGHT="15">
<IMG SRC="end.jpg" ALIGN=MIDDLE
   WIDTH="15" HEIGHT="15">
```

```
<IMG SRC="open.jpg" ALIGN=MIDDLE
  WIDTH="15" HEIGHT="15">
<HR WIDTH = 150>
<P>
Κείμενο 1 ...
<P>
Κείμενο 2 ...
<P>
<HR WIDTH = 150>
<IMG SRC="open.jpg" ALIGN=MIDDLE
  WIDTH="15" HEIGHT="15">
<IMG SRC="end.jpg" ALIGN=MIDDLE
  WIDTH="15" HEIGHT="15">
<IMG SRC="open.jpg" ALIGN=MIDDLE
  WIDTH="15" HEIGHT="15">
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

contents.htm - περιέχει τα στοιχεία που θα εμφανίζονται όταν επιλέγουμε κάποιο link από το δυναμικό πίνακα.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Φιλοσοφία - Κεντρικό</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>

<H1>Φιλοσοφία</H1>

</CENTER>
<HR WIDTH=150>

<A NAME="meta">
<H2>Μεταφυσική</H2></A>
<CITE> [...] </CITE>

<A NAME="hegel">
<H3>Georg Wilhelm Friedrich
  Hegel</H3></A>
<DL><DD><B>(1770-1831)</B> Γερμανός
  φιλόσοφος [...]</DL>

<A NAME="dialectic">
<H3>Διαλεκτική</H3></A>
<CITE>Από τα ελληνικά [...]</CITE>

<A NAME="young">
<H3>Οι Young Hegelians</H3></A>
<DL><DD>Ομάδα Γερμανών φιλοσόφων
  [...]</DL>

<A NAME="dm">
<H3>Διαλεκτικός Υλισμός</H3></A>
<CITE>Φιλοσοφία [...]</CITE>

<A NAME="engels">
<H3>Friedrich Engels</H3></A>
<DL><DD><B>(1820-1895)</B> Γερμανός
  στοχαστής [...]</DL>

<A NAME="marx">
<H3>Karl Marx</H3></A>
<DL><DD><B>(1818-1883)</B> Γερμανός
  κοινωνικός φιλόσοφος και οικονομολόγος
  [...]</DL>

<A NAME="marxism">
<H3>Μαρξισμός</H3></A>
<CITE>Οικονομικό, πολιτικό και κοινωνικό
  σύστημα [...]</CITE>

<HR WIDTH=150>

<A NAME="exist">
<H2>Υπαρξισμός</H2></A>
<CITE>Φιλοσοφία του 19ου - 20ού αιώνα
  [...]</CITE>

<A NAME="kierk">
<H3>S&oslash;ren Kierkegaard</H3></A>
<DL><DD><B>(1813-1855)</B> Δανός
  θρησκευτικός στοχαστής [...]</DL>

<A NAME="subject">
<H3>Αντικειμενισμός</H3></A>
<CITE>Πίστη ότι όλη η ηθική [...]</CITE>

<A NAME="nietzsche">
<H3>Friedrich Wilhelm Nietzsche</H3></A>
<DL><DD><B>(1844-1900)</B> Γερμανός
  φιλόσοφος, συγγραφέας και ποιητής
  [...]</DL>

<A NAME="will">
<H3>Η Δύναμη της Θέλησης</H3></A>
<CITE>Θεώρηση του Nietzsche ότι [...]</CITE>

<A NAME="sartre">
<H3>Jean Paul Sartre</H3></A>
<DL><DD><B>(1905-1980)</B> Γάλλος
  φιλόσοφος και θεατρικός συγγραφέας
  [...]</DL>

<HR WIDTH=150>

<A NAME="ration">
<H2>Ρασιοναλισμός</H2></A>
<CITE>Φιλοσοφία [...]</CITE>

<A NAME="descartes">
<H3>Ren&eacute; Descartes</H3></A>
<DL><DD><B>(1596-1650)</B> Γάλλος
  φιλόσοφος και επιστήμονας. [...]</DL>

<A NAME="leibniz">
<H3>Gottfried Wilhelm Leibniz</H3></A>
<DL><DD><B>(1646-1716)</B> Γερμανός
  φιλόσοφος και μαθηματικός. [...]</DL>

<HR WIDTH=150>
</BODY>
</HTML>
```

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Το script αυτό κάνει χρήση των cookies για να "θυμάται" ποιους κλάδους έχει ανοιχτούς ή κλειστούς, ώστε όποτε ο χρήστης επισκέπτεται τη σελίδα να επαναφέρει το μενού στην κατάστασή του κατά την τελευταία φορά. Αν απενεργοποιήσουμε τα cookies στον browser μας, το script θα συνεχίσει να δουλεύει, αλλά δεν θα "θυμάται" ποιους κλάδους είχε ανοιχτούς. Το θετικό είναι ότι το συγκεκριμένο script λειτουργεί σε όλες τις εκδόσεις των browsers που υποστηρίζουν JavaScript 1.1 και άνω. Οπως παρατηρήσατε στο script χρησιμοποιούμε και τρία αρχεία εικόνων, τα οποία μας υποδεικνύουν αν ένας κλάδος είναι ανοιχτός ή κλειστός και αν περιέχει υποκλάδο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα δικά σας αρχεία εικόνων σύμφωνα με τις ανάγκες σας. Μπορείτε με λίγο πειραματισμό να εκμεταλλευτείτε πλήρως τις δυνατότητες του συγκεκριμένου script και να δημιουργήσετε ένα πολύ όμορφο και λειτουργικό site. Προσοχή, λοιπόν, στην πληκτρολόγηση.

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ



The JavaScript source
http://javascript.internet.com

Ενα από τα καλύτερα resource sites με αρκετά έτοιμα scripts ελεύθερα προς χρήση. Τα scripts που υπάρχουν εδώ καλύπτουν πολλούς τομείς εφαρμογής της JavaScript, από απλά rollovers μέχρι page password protection. Εκτός από τα έτοιμα scripts, εδώ θα βρείτε προτάσεις για σχετικά με τη JavaScript βιβλία καθώς και ένα forum συζήτησης για θέματα JavaScript, όπου μεταξύ άλλων μπορείτε να θέσετε ερωτήσεις προς απάντηση από άλλους Web developers.

APPRENTICE

Βιώστε την εμπειρία του Magic: The Gathering στο Internet!

Είναι αναμφισβήτητο ότι το Magic: The Gathering card game αποτελεί ισχυρό πόλο έλξης για εκατομμύρια παίκτες ανά τον κόσμο. Τούτο οφείλεται τόσο στη φυσιογνωμία του παιχνιδιού που παραπέμπει σε RPG κόσμους μυστηρίου και φαντασίας όσο και στην τεράστια προώθηση που γνωρίζει μέσα από τη διαφημιστική εκστρατεία της εταιρίας παραγωγής του, της περίφημης Wizards of the Coast. Ως εκ τούτου, η εν λόγω εταιρία, μη μπορώντας να απογοητεύσει τους "δικτυακούς" φίλους του παιχνιδιού, έχει κυκλοφορήσει εδώ και καιρό στο Internet σε συνεργασία με την DragonStar Studios μια ειδική έκδοση του παιχνιδιού με την επωνυμία Apprentice.

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

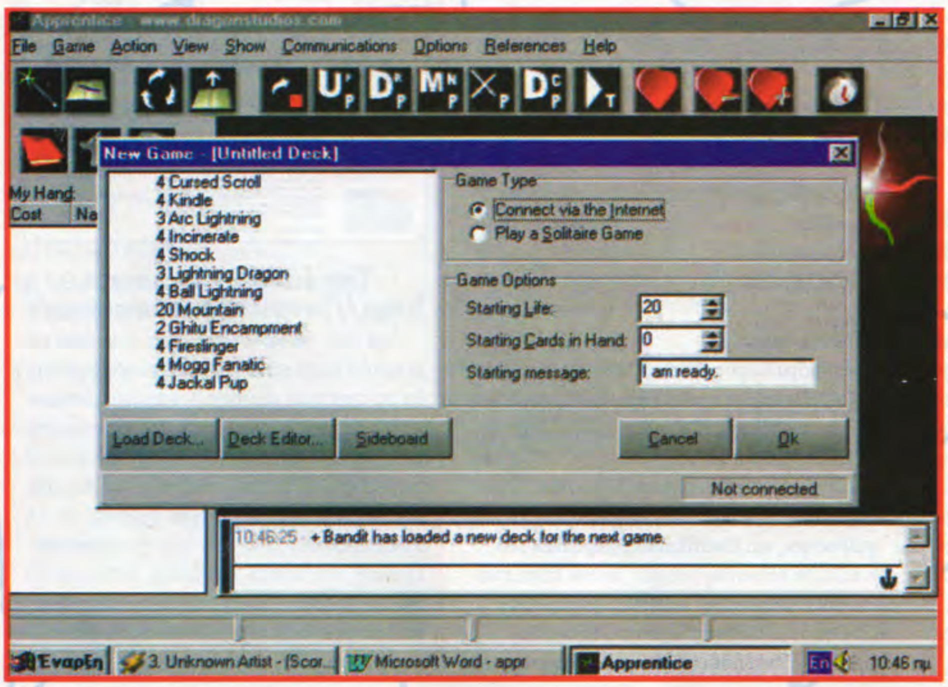
Αρχικά θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το Apprentice δεν αποτελεί επαγγελματικό προϊόν αλλά προσφέρει απλά και μόνο ένα εύχρηστο interface στο χρήστη/παίκτη του Magic: The Gathering, μέσα από το οποίο μπορεί να παίξει on-line με άλλους χρήστες, όπως ακριβώς θα έπραττε γύρω από ένα τραπέζι με τους φίλους του. Αυτό σημαίνει ότι όλες οι κάρτες του παιχνιδιού που κυκλοφορούν στην αγορά περιλαμβάνονται μεν στο πρόγραμμα πλην όμως απουσιάζει παντελώς το artwork (κοινώς εικόνα) της καθεμίας, καθώς σε περίπτωση που το πρόγραμμα περιλάμβανε και τα artworks, το μέγεθός του θα ξεπερνούσε τα 10 CDs(!!!) και σε καμία περίπτωση δεν θα ήταν δυνατό να διατεθεί ως free download. Ας περάσουμε όμως ευθύς αμέσως στις δυνατότητες του Apprentice καθώς και στον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να διοργανώσετε μία on-line παρτίδα.

APPRENTICE CLIENT - ΣΥΝΔΕΣΗ

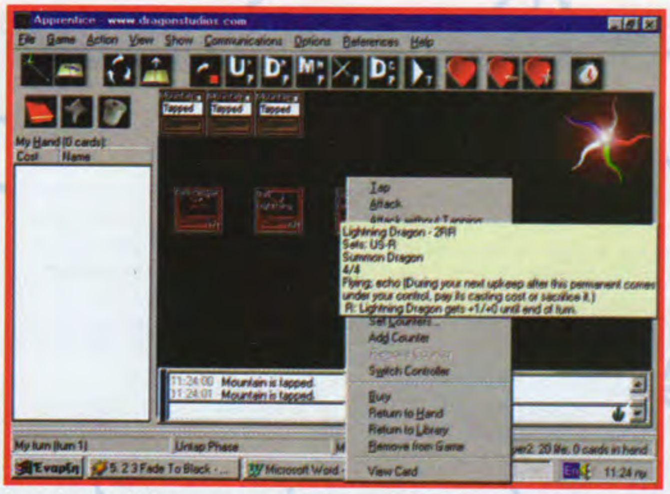
Εκτός από μία active σύνδεση στο Internet, για να παίξετε μια δικτυακή παρτίδα Magic θα χρειαστείτε οπωσδήποτε τον client του προγράμματος, τον οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: http://www.dragonstudios.com/apprentice/. Αφού λοιπόν κατεβάσετε το σχετικό αρχείο και κάνετε install το Apprentice στο δίσκο σας, θα χρειαστεί αφ' ενός να κατασκευάσετε ένα deck (τράπουλα με minimum 60 κάρτες), αφ' ετέρου να βρείτε κάποιον χρήστη στο Δίκτυο, ο οποίος θα αποτελέσει τον αντίπαλό σας στην παρτίδα. Το τελευταίο μπορεί να γίνει μέσω κάποιου προγράμματος chat όπως το ICQ ή ακόμα καλύτερα το IRC. Ειδικότερα για το Apprentice, υπάρχουν συγκεκριμένα κανάλια σε διάφορους IRC servers, στα οποία θα βρείτε αρκετά άτομα πρόθυμα να αναμετρηθούν μαζί σας σε έναν γύρο Magic. Το δημοφιλέστερα κανάλια των Apprentice players είναι τα #apprentice και #mtgleague, τα οποία θα βρείτε σε οποιονδήποτε Efnet Server του IRC. Εξυπακούεται ότι θα χρειαστεί παράλληλα με τον Apprentice client να έχετε ανοιχτό και τον IRC client σας ώστε να διευκολύνεστε στη συνομιλία σας με τους συμπαίκτες/αντιπάλους σας.

Εφόσον λοιπόν οριστικοποιήσετε τις λεπτομέρειες του παιχνιδιού με τον αντίπαλό σας (tournament game ή απλό, deck type κ.λπ.), θα χρειαστείτε την IP address του προκειμένου να συνδεθείτε απευθείας στον υπολογιστή του μέσω TCP/IP ή εναλλακτικά μπορείτε να κοινοποιήσετε τη δική σας IP διεύθυνση στον συμπαίκτη σας ώστε να συνδεθεί ο ίδιος μαζί σας (θυμίζουμε ότι στο IRC μπορείτε να δείτε την IP ενός user χρησιμοποιώντας την εντολή: /dns nickname, όπου nickname το ψευδώνυμο που χρησιμοποιεί το εν λόγω άτομο στο κανάλι).

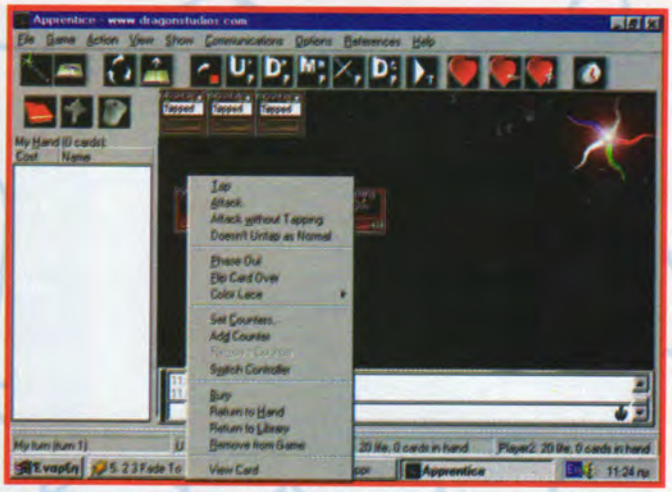
Εν συνεχεία μέσα από το Apprentice δίνετε File/New game... Στην επόμενη οθόνη θα χρειαστεί να φορτώσετε κάποιο προκατασκευασμένο deck μέσω της εντολής "Load Deck..." ή να χρησιμοποιήσετε τον Deck Editor προκειμένου να δείτε επιτόπου τις διαθέσιμες κάρτες και να δημιουργήσετε την τράπου-



Δημιουργία νέου παιχνιδιού μέσω Internet σύνδεσης. Σιγουρευτείτε ότι έχετε φορτώσει κάποιο deck (τράπουλα) πριν να ξεκινήσετε.



Αν αφήσετε το δείκτη του ποντικιού πάνω από μία κάρτα για λίγη ώρα, θα πάρετε την αναλυτική περιγραφή της.



Με δεξί κλικ πάνω σε μία κάρτα, εμφανίζετε το menu των actions/εντολών.

λα της αρεσκείας σας για την επερχόμενη παρτίδα. Τέλος, όταν πλέον είστε έτοιμοι και αφού καθορίσετε τα Game Options (αρχικό αριθμό ζωών, κάρτες στο χέρι κ.λπ.) , δίνετε "Connect via the Internet" και στην επόμενη οθόνη επιλέγετε "Calling my opponent at", δίνοντας παράλληλα την IP του αντιπάλου σας στο κατάλληλο πλαίσιο, ή "Waiting for a Call" σε περίπτωση που έχετε συμφωνήσει με τον συμπαίκτη σας να συνδεθεί ο ίδιος στον υπολογιστή σας. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της σύνδεσης το παιχνίδι στην ουσία ξεκινά αμέσως, οπότε είναι σκόπιμο να περάσουμε ευθύς αμέσως στην περιγραφή του interface του προγράμματος.

INTERFACE

Το interface του Apprentice, αν και λίγο ιδιόμορφο στο χειρισμό του, εντούτοις δεν θα προβληματίσει ιδιαίτερα τους έμπειρους Magic players, αφού σχεδόν όλες οι λειτουργίες και οι κανόνες των καρτών του παιχνιδιού έχουν μεταφερθεί πιστά στο πρόγραμμα. Ανοίγοντας λοιπόν το Apprentice, το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι ότι η οθόνη χωρίζεται σε 4 μέρη (Menu icons, Hand Window, Table Window, Chat Window).

Στο επάνω μέρος της οθόνης, εκτός από τα pull-down menus, θα βρείτε ορισμένα εικονίδια που αντιπροσωπεύουν διάφορες λειτουργίες/actions του προγράμματος όπως New Game, Deck Editor, Untap Cards, Draw Card καθώς και τις γνωστές phases ενός παιχνιδιού Magic: Untap, Upkeep, Draw, Main, Attack, Discard. Αν και οι προαναφερόμενες εντολές εμπεριέχονται στα pull-down menus του παιχνιδιού, τα εικονίδια προσδίδουν λειτουργικότητα στο πρόγραμμα, αφού λειτουργούν ως shortcuts των εν λόγω εντολών. Αξίζει επίσης να αναφέρουμε την παρουσία τριών extra εικονιδίων που απεικονίζουν τη library σας, του graveyard καθώς και των removed from game καρτών.

Στο αριστερό κομμάτι της οθόνης έχετε τη δυνατότητα να βλέπετε κάθε στιγμή τα ονόματα των καρτών που βρίσκονται στο χέρι σας (hand). Σημειώστε εδώ ότι με δεξί κλικ στο όνομα μιας κάρτας παίρνετε μια πλήρη περιγραφή της λειτουργίας της. Ανάλογα λειτουργεί και το παράθυρο στο δεξί κομμάτι της οθόνης, που στην ουσία αποτελεί απεικόνιση του τραπεζιού στο οποίο τοποθετεί κάθε παίκτης τις κάρτες του. Σε αυτό το παράθυρο οι δυνατότητές σας είναι αμέτρητες. Εκτός βέβαια από το προφανές (να βλέπετε δηλαδή τόσο τις δικές σας κάρτες όσο και του αντιπάλου σας) μπορείτε, πατώντας πάλι το δεξί πλήκτρο του ποντικιού σας σε μία κάρτα, να δείτε ένα αναλυτικό menu εντολών που θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε προκειμένου να εκτελέσετε κάποια λειτουργία, όπως να επιτεθείτε με κάποιο creature, να προσθέσετε κάποιο counter στην κάρτα, να τη γυρίσετε στο χέρι σας και γενικά οτιδήποτε χρήσιμο μπορείτε να φανταστείτε.

Τελειώνοντας την αναφορά μας στο interface δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε την ύπαρξη του chat window στο κάτω μέρος της οθόνης. Πρόκειται για ένα resisable παράθυρο, στο οποίο, εκτός από το να συνομιλήσετε με τον αντίπαλό σας κατά τη διάρκεια της παρτίδας, έχετε τη δυνατότητα να βλέπετε όλες τις actions ενός παίκτη (π.χ. κάρτες που έρχονται στο παιχνίδι, αλλαγή phase, επιτιθέμενα creatures κ.λπ.). Έτσι, μπορείτε πάντα να ανατρέχετε στο chat window σε περίπτωση που για κάποιον λόγο χάσατε κάποια action ή ο αντίπαλός σας έπαιξε πολύ γρήγορα χωρίς να προλάβετε να δείτε τι ακριβώς έκανε. Σε αυτό το σημείο εντοπίζεται και ένα βασικότατο μειονέκτημα του προγράμματος: Δυστυχώς, το interface του Apprentice δεν διαθέτει σύστημα ελέγχου των ενεργειών του παίκτη προκειμένου να διαπιστωθεί αν οι ενέργειες αυτές είναι σύμφωνες με τους κανόνες του παιχνιδιού ή απλά ο εν λόγω παίκτης παίζει με δικούς του κανόνες!!! Αν και εκ πρώτης όψεως το συγκεκριμένο πρόβλημα δεν φαίνεται τόσο σοβαρό, καθώς ούτε στην πραγματική ζωή υπάρχει πάντα διαιτητής στις παρτίδες μας, εντούτοις σε παρτίδες στις οποίες παίζονται πολλές κάρτες σε έναν γύρο παιχνιδιού είναι δυνατό οι παίκτες να μπερδευτούν (για παράδειγμα, κάποιος μπορεί να παίζει πολύ γρήγορα και να κάνει λάθη) ή μέσα στον κυκεώνα από κάρτες να ξεχάσουν να υπολογίσουν κάποια, ενώ γνωρίζουν καλά τη λειτουργία της, με αποτέλεσμα το παιχνίδι μοιραία να οδηγηθεί σε αδιέξοδο. Πρόκειται δυστυχώς για ένα αναπόφευκτο κακό καθώς -όπως προείπαμε- δεν είναι ποτέ δυνατόν να προστεθούν έλεγχοι για τις περισσότερες από 3.500 διαφορετικές κάρτες Magic που υπάρχουν από τότε που ξεκίνησε το παιχνίδι.

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Apprentice είναι απλούστατο στη λειτουργία του και δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερες δυσκολίες στη διεξαγωγή μιας παρτίδας. Αφού λοιπόν ολοκληρώσετε τη διαδικασία σύνδεσης όπως έχουμε ήδη περιγράψει, θα χρειαστεί να καθορίσετε ποιος παίκτης θα παίξει πρώτος, γεγονός που μπορεί να πραγματοποιηθεί εύκολα επιλέγοντας "Flip a Coin" ή "Roll a Die" από το Action menu του προγράμματος. Εν συνεχεία, οι δύο παίκτες τραβάνε ο καθένας από 7 κάρτες κατά τα γνωστά

και η παρτίδα ξεκινά! Στο γύρο σας φροντίστε να τηρείτε τη σειρά των phases κάνοντας κλικ στα αντίστοιχα εικονίδια στο πάνω μέρος της οθόνης. Για να παίξετε μία κάρτα από το χέρι σας στο table window ή σε κάποιο από τα library, graveyard, removed from game icons απλά κάνετέ την drag'n'drop με το ποντίκι στο σημείο της αρεσκείας σας. Εφόσον η ενέργειά σας χρειάζεται κάποια περαιτέρω επεξήγηση, φροντίστε να ενημερώσετε τον αντίπαλό σας μέσω του chat window. Για να κάνετε tap, untap, attack, bury κ.λπ. κάποια κάρτα, απλώς χρησιμοποιήστε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω σε αυτή και επιλέξτε την κατάλληλη action. Εφόσον ο γύρος σας τελειώσει, κάνετε κλικ στο "Next turn" icon, οπότε ο αντίπαλός σας παίρνει τη σκυτάλη. Το παιχνίδι φυσικά τελειώνει όταν κάποιος από τους δύο παίκτες φτάσει σε 0 ζωή ή μικρότερη. Σημειώστε ότι τον αριθμό των ζωών σας μπορείτε να τον αυξομειώσετε χρησιμοποιώντας τα icons που βρίσκονται δίπλα στα phase icons στο πάνω δεξιό κομμάτι της οθόνης. Τέλος, επιπλέον actions μπορείτε να εκτελέσετε χρησιμοποιώντας τα pull-down menus όποτε αυτό κριθεί απαραίτητο. Δυστυχώς, εξαιτίας έλλειψης χώρου δεν θα αναλύσουμε εδώ αυτές τις δυνατότητες, όμως το κατατοπιστικότατο help του προγράμματος είναι βέβαιο ότι θα σας λύσει σχεδόν όλες τις απορίες.

ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Το Apprentice αποτελεί σίγουρα μια φιλότιμη όσο και φιλόδοξη προσπάθεια της DragonStar Studios να μεταφέρει τη μαγεία του επιτραπέζιου Magic: The Gathering στην οθόνη του υπολογιστή. Εχοντας ασχοληθεί αρκετά με το εν λόγω πρόγραμμα, μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι τα καταφέρνει πολύ καλά, πλην όμως δεν παύει να προβληματίζει τους παίκτες λόγω κυρίως του "άναρχου interface" του καθώς και του γεγονότος ότι, ακριβώς επειδή κάθε παίκτης μπορεί να κατασκευάσει οποιαδήποτε τράπουλα επιθυμεί (θυμηθείτε ότι διαθέτετε όλες τις κάρτες του παιχνιδιού), η επιδημία της αντιγραφής "ανίκητων decks" αποτελεί τη μάστιγα του παιχνιδιού και καταστρέφει την ομορφιά του αποθαρρύνοντας τους νέους παίκτες. Παρ' όλα αυτά, όμως, το Apprentice δεν παύει να αποτελεί μια καλή επιλογή (ίσως και τη μοναδική) για νέους και παλαιούς παίκτες του επιτραπέζιου Magic που επιθυμούν να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους εναντίον άλλων ατόμων on-line. Μέχρι τον επόμενο μήνα σάς ευχόμαστε happy on-line Magic gaming! PC

THE 4th COMING

Καλώς ήρθατε για δεύτερη φορά μέσα στο Γενάρη στη γνωστή πλέον δικτυακή στήλη του πρώτου (και καλύτερου) on-line RPG σε ελληνικό server. Πλούσια, για άλλη μία φορά, τα νέα του 15ημέρου που μας πέρασε. Αρχικά περί guilds ο λόγος. Εντονες διαφωνίες ξέσπασαν ανάμεσα στους χρήστες του T4C, όταν μία μερίδα αυτών υποστήριξε ότι ορισμένες από τις ενέργειες συγκεκριμένων συμπαικτών τους (όλως τυχαίως ανήκαν σε διαφορετικά guilds από τους κατήγορούς τους), όπως η δολοφονία ενός χαρακτήρα ή οι προσωπικές φραστικές επιθέσεις σε άτομα, είναι απαράδεκτες και θα πρέπει να τιμωρούνται παραδειγματικά από τους Game Masters. Πρόκειται για ένα θέμα το οποίο έχει συζητηθεί επανειλημμένως στο παρελθόν και παρ' όλο που απάντησα σχετικά με αυτό στο The 4th Coming forum, θεωρώ σκόπιμο να ξεκαθαρίσω ορισμένα πράγματα και μέσα από αυτή τη στήλη μία και καλή, προς αποφυγή μελλοντικών παρεξηγήσεων. Αναδημοσιεύω λοιπόν χαρακτηριστικά αποσπάσματα από το μήνυμά μου στο forum, τα οποία με εκφράζουν απόλυτα: "Θεωρώ εντελώς ανούσιο και απαράδεκτο το γεγονός να υπάρχουν 'πρέπει' και 'δεν



O Greater Drake σε όλο του το μεγαλείο!



Δυστυχώς όμως εδώ τελειώνει και το μεγαλείο του ;)



Περικυκλωμένος από minotaur warriors...

πρέπει' στο παιχνίδι ανάλογα με τις διαθέσεις και τις απόψεις κάθε ατόμου που επιθυμεί να κόψει και να ράψει το T4C στα μέτρα του. Σκεφτείτε το και αλλιώς. Φανταστείτε ότι ο κόσμος που ζούμε δεν υπήρξε ποτέ και ζούμε στον κόσμο του T4C. Θεωρείτε ότι είναι τόσο απίθανο να υπάρχουν 'σκοτεινά' guilds, assasins, μισθοφόροι ή φύλακες της δικαιοσύνης; Εγώ θεωρώ ως το πλέον πιθανό οι 'κακοί' να είναι περισσότεροι από τους 'καλούς', και τις απόψεις περί καθωσπρεπισμού και καλουπιών συμπεριφοράς τις ακούω βερεσέ. Τον κόσμο του T4C τον καθορίζουν όλοι οι παίκτες, όχι απλά κάποιες κυρίαρχες απόψεις, οι GMs, ο administrator και δεν ξέρω και εγώ ποιος άλλος. Οι τελευταίοι υπάρχουν απλά και μόνο για να διατηρούν μια αρμονία στο game όσον αφορά σε τεχνικά ζητήματα καθώς και σε απορίες νέων παικτών. Αν επιθυμείτε να διαπληκτιστείτε με κάποιον, δεν χρειάζεται να το κάνετε ζήτημα στα shouts ή σε όλο το forum προκειμένου να βρείτε το δίκιο σας, κερδίζοντας παράλληλα υποστηρικτές. Σας πληροφορώ ότι εμένα προσωπικά (και σίγουρα και άλλους παίκτες) οι διαφωνίες των μελών ενός guild με αφήνουν παγερά αδιάφορο... Άλλωστε με τις φωνές και τις ύβρεις ουδέποτε βγήκε κάτι το θετικό και αν πιστεύετε ότι κάποιος δεν 'παίρνει από λόγια' όπως λέμε, απλώς αγνοήστε τον, διαφορετικά δίνετε συνέχεια και αφορμή να ειπωθούν χίλια δύο άσχετα προς το πνεύμα του παιχνιδιού πράγματα."
Ελπίζω το θέμα αυτό να λήξει εδώ, άλλωστε πολύ σύντομα θα ανακοινωθούν από το site του παιχνιδιού οι αρμοδιότητες και οι υποχρεώσεις των Game Masters, γεγονός που θέλουμε να πιστεύουμε ότι θα συμβάλει τα μέγιστα στην αλληλοκατανόηση και την αλληλεγγύη μεταξύ των users του παιχνιδιού.
Αλλάζοντας θέμα, η Vircom ανακοίνωσε επίσημα την έκδοση του 1.07 client του The 4th Coming. Πρόκειται για μία εντελώς νέα έκδοση που θα διορθώνει πολλά από τα παλιά bugs και θα προσθέτει νέα ενδιαφέροντα στοιχεία, όπως πληροφορίες σχετικά με το karma των παικτών από συγκεκριμένους NPCs (σημειώστε εδώ ότι το karma έως τώρα μπορούσε να γίνει γνωστό σε κάποιον παίκτη μόνο μέσω ενός Game Master), auto combat system, βελτίωση των γραφικών σε μεγάλους επεξεργαστές καθώς και το πρωτοποριακό Webpatch system, το οποίο υπόσχεται να μετατρέψει τα downloading και patching κάθε νέου client σε μια απλή τυπική διαδικασία. Και τώρα ας προσγειωθούμε (έστω και λίγο ανώμαλα) στη σκληρή πραγματικότητα...
Η αλήθεια είναι ότι ο 1.07 client μπορεί να διορθώνει μεν κάποια bugs, παρουσιάζει όμως καινούρια, όπως ασυμβατότητα με τις Voodoo 3 κάρτες γραφικών, προβλήματα στη σωστή αναγνώριση της έκδοσης του παιχνιδιού και άλλα μικρότερης σημασίας. Σε όσους servers είδαμε εγκατεστημένο τον εν λόγω client οι χρήστες κυριολεκτικά έτρεχαν και δεν έφταναν προκειμένου να κατεβάσουν bug fixes αμφιβόλου προελεύσεως για να διορθώσουν τον "αδιόρθωτο" 1.07. Επιπλέον πρόβλημα παρουσιάστηκε και στο Webpatch system, το οποίο λόγω ενός σφάλματος μη σωστής αναγνώρισης ορισμένων αρχείων του παιχνιδιού μπορεί να σε αναγκάζει να κατεβάζεις άπειρα patches!!! Παρ' όλα αυτά, τα πράγματα δεν είναι τόσο άσχημα όσο φαίνονται καθώς είναι βέβαιο ότι η Vircom θα επιλύσει τα προαναφερόμενα προβλήματα - είναι καθαρά ζήτημα χρόνου. Εως τότε, λοιπόν, λίγη υπομονή και επιμονή στον δοκιμασμένο 1.06 client. Σχετικά πρόσφατα επίσης "έσκασαν μύτη" ορισμένοι νέοι χάρτες του πολυαναμενόμενου τρίτου νησιού του παιχνιδιού (μπορείτε να τους βρείτε στο www.gamerealm.com/uoh/ στο link: maps), ενώ σχετικές πληροφορίες αναφέρουν ότι όντως το νησί θα ονομάζεται Volkara και Stoneheim θα λέγεται η πόλη του νησιού σε αντιστοιχία με τις Lighthaven, Windhowl και Silversky των ήδη υπαρχόντων νησιών Arakas και Raven's Dust. Αίσθηση επίσης έχει προκαλέσει η εμφάνιση screenshots που απεικονίζουν τα τρομερά Drake creatures, τα οποία είναι μακράν τα δυσκολότερα στο παιχνίδι, πλην όμως δεν εμφανίζονται πουθενά σε αυτό, τουλάχιστον στην παρούσα φάση, καθώς φημολογείται ότι θα αποτελούν τους τελικούς Guardians στο 5ο νησί!!! Πάντως, ο υποφαινόμενος δεν έχασε την ευκαιρία να παρουσιάσει τα εν λόγω monsters στους κατοίκους/παίκτες της Lighthaven;), ενώ αξίζει να αναφέρουμε ότι χρειάστηκαν 15 ολόκληρα λεπτά της ώρας με συνεχή χτυπήματα από ειδικό όπλο για να σκοτώσει ο Game Master έναν Greater Drake (50.000.000 xp's!!!). Τα συμπεράσματα δικά σας...
Σε αυτό το σημείο θα χρειαστεί να κλείσουμε για αυτό το μήνα. Για οποιαδήποτε απορία σχετικά με το game ή τη στήλη μπορείτε να επικοινωνείτε μαζί μου στο γνωστό e-mail: bandit@cybergal.com. Σας αφήνω λοιπόν γρήγορα καθώς δέχομαι επίθεση από μια ομάδα Orcs...

του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

ΕΛΛΗΝΙΚΑ & INTERNET "MADE IN GREECE"

X-ISP & GRkbd



Το Linux είναι ένα λειτουργικό, για τη δημιουργία του οποίου έχουν ασχοληθεί -και συνεχίζουν να ασχολούνται- χιλιάδες άτομα από όλο τον κόσμο. Από ένα τέτοιο οικουμενικό project δεν θα μπορούσαν να λείψουν οι Ελληνες, των οποίων η συνεισφορά δεν είναι μικρή. Σε αυτό το τεύχος περιγράφουμε δύο ελληνικά προγράμματα, τα οποία, αν και μικρά, θεωρούνται από τα πιο χρήσιμα, αφού χωρίς αυτά θα νιώθαμε μόνοι (χωρίς Internet) και ξένοι (χωρίς ελληνικά).

Την πρώτη φορά που εγκατέστησα το Linux στον υπολογιστή μου, το πρώτο που θέλησα να κάνω ήταν να ελέγξω και να απαντήσω στα e-mails μου και το επόμενο να παίξω το Doom, το οποίο περιλαμβανόταν στη διανομή που είχα. Οταν όμως προσπάθησα να συνδεθώ στο Internet, διαπίστωσα πως έπρεπε να κάνω κάποιες απαραίτητες ρυθμίσεις σε αρχεία /etc/ppp/options, /etc/ppp/chat.cfg, κάτι που τότε μου φαινόταν δύσκολο, σαν να προσπαθούσα να κάνω εγχείρηση ανοιχτής καρδιάς. Με τα χίλια ζόρια κατάφερα από κάποιον γνωστό να μάθω τι έπρεπε να κάνω και, τελικά, έπειτα από αρκετή ώρα και πολύ κόπο κατάφερα να συνδεθώ. Εκείνη την εποχή μάλιστα οι ελληνικοί ISPs δεν πρόσφεραν PPP παρά μόνο SLIP, γεγονός που καθιστούσε τη διαδικασία σύνδεσης λίγο πιο περίπλοκη. Είχα ήδη εγκαταστήσει ελληνικά fonts, οπότε όταν άνοιξα τον e-mail client για να κάνω check mail, είδα τα e-mails μου κανονικά. Οταν όμως προσπάθησα να γράψω ελληνικά... βρέθηκα μπροστά σε ακόμα μία πονεμένη ιστορία. Από τότε μέχρι σήμερα πολλά έχουν αλλάξει, όλοι οι ISPs πλέον προσφέρουν PPP, όμως το σημαντικότερο όλων είναι η ύπαρξη πλέον ευκολότερου τρόπου σύνδεσης στο Internet (X-ISP) και αλλαγής του πληκτρολογίου στα X-Windows (GRkbd). Ας δούμε αυτά τα δύο σημαντικά ελληνικά εργαλεία.

GRKBD ΤΟΥ ΓΙΑΝΝΗ ΤΣΑΚΙΡΗ

Ηδη έχουμε δει με ποιον τρόπο εγκαθιστούμε και βλέπουμε τελικά ελληνικά στο Linux. Εχουμε αναφέρει επίσης ότι δεν αρκεί να προμηθευτούμε τις γραμματοσειρές και να τις εγκαταστήσουμε, αλλά χρειάζεται και ένα πρόγραμμα για να αλλάζει το πληκτρολόγιο από αγγλικά σε ελληνικά. Υπενθυμίζουμε το Web site Γραφίς (http://hq.hellug.gr/~graphis), από το οποίο μπορείτε να προμηθευτείτε την καλύτερη σειρά από ελληνικά fonts που κυκλοφορούν. Το GRkbd είναι ένα μικρό, αλλά βολικό εργαλείο που μας επιτρέπει να αλλάζουμε γρήγορα το πληκτρολόγιο στα X-Windows από αγγλικά σε ελληνικά. Το βρήκαμε στο επίσημο Web site του (http://grkbd.pathfinder.gr) από όπου και το κατεβάσαμε. Το GRkbd είναι απλό στη χρήση. Μόλις το εκτελέσουμε, εμφανίζει ένα μικρό παράθυρο με μια μικρή αγγλική σημαία. Πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα δεξί Alt + δεξί Shift αλλάζουμε σε ελληνικά και ταυτόχρονα αλλάζει και η σημαία στο παραθυράκι. Μπορούμε να απενεργοποιήσουμε την εμφάνιση του μικρού αυτού εποπτικού παράθυρου, αν εκτελέσουμε το GRkbd με την παράμετρο -nowin. Επίσης έχουμε τη δυνατότητα να προσθέσουμε την εντολή εκτέλεσης του GRkbd στο .xinitrc αρχείο, ώστε να εκτελείται αυτόματα με την εκκίνηση των X-Windows.

Η εγκατάστασή του δεν είναι καθόλου δύσκολη: Αποσυμπιέζουμε με την εντολή gzip -d



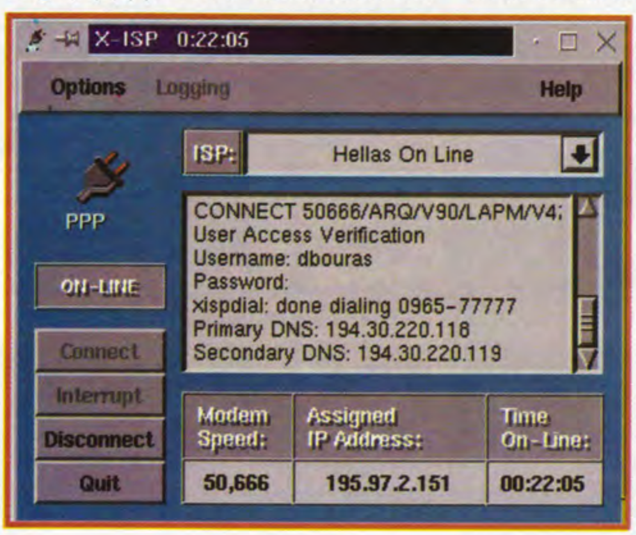
GRkbd-1.3.1beta.tar.gz και tar -xvf GRkbd-1.3.1beta.tar. Στη συνέχεια cd /GRkbd-1.3.1beta, από όπου κάνουμε compile με την εντολή make. Τελευταίο βήμα η εγκατάσταση στον κατάλογο /usr/local/bin, εκτελώντας την εντολή make install. Εκτελούμε την εντολή grkbd για να ξεκινήσουμε το πρόγραμμα, είτε μέσω της .xinitrc είτε μέσα από terminal window ενώ βρισκόμαστε στα X. Σημειώνουμε ότι μετά την εκτέλεση της grkbd το πρόγραμμα επιστρέφει στο shell, συνεπώς δεν χρειάζεται να γίνεται κλήση με & (grkbd &).

X-ISP ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΜΠΟΥΡΑ

Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφερθεί σε αυτό το θαυμάσιο utility, δημιουργημένο από ελληνικά χέρια. Τώρα θα προχωρήσουμε σε αναλυτικότερη παρουσίασή του, μια και πολλοί αναγνώστες μάς ρωτούν πώς να συνδεθούν στο Internet. Εφόσον η σύνδεση με το pppd δεν είναι εύκολη χωρίς τη χρήση κάποιου εργαλείου, το X-ISP θα μας λύσει τα χέρια. Το X-ISP, το οποίο βρίσκεται πλέον στην έκδοση 2.6, είναι ένα γραφικό user-friendly front-end του pppd/chat βασισμένο στη βιβλιοθήκη XForms. Είναι, θα μπορούσαμε να πούμε, το Dial Up Networking του Linux. Εκτός από τη σύνδεσή μας με το Internet (ή οποιοδήποτε TCP/IP δίκτυο) το X-ISP βοηθά στον υπολογισμό του κόστους του on-line χρόνου μας - κοινώς πόσα πληρώνουμε στον ΟΤΕ κάθε φορά που συνδεόμαστε στο Internet. Επιπλέον προσφέρει αναλυτικά στατιστικά για τις συνδέσεις μας. Παρέχει πλήρη παρακολούθηση των ενεργειών από την κλήση μέχρι το login, δυνατότητα διακοπής της κλήσης, δυνατότητα για manual σύνδεση, callback και ξεχωριστές ρυθμίσεις του DNS ανάλογα με τον ISP. Μπορούμε να το κατεβάσουμε από την http://hq.hellug.gr/xisp, που είναι και η επίσημη σελίδα του. Βρίσκεται σε rpm και tar.gz μορφή για SuSE, Debian, Slackware, RedHat, SunOS-4.1.x, Solaris-2.5.x, 2.6,2.7, FreeBSD και NetBSD.

Η εγκατάστασή του είναι απλή. Προαπαιτείται η ύπαρξη της βιβλιοθήκης XForms έκδοσης 0.88. Αφού κατεβάσουμε το συμπιεσμένο αρχείο στο σκληρό μας, το αποσυμπιέζουμε με την εντολή gzip -d xisp-2.6p1.tar.gz και στη συνέχεια με την tar -xvf xisp-2.6p1.tar, από την οποία θα πάρουμε τον κατάλογο μέσα στον οποίο περιέχονται τα αρχεία του X-ISP. Αλλάζουμε τον κατάλογο αυτό με cd /xisp-2.6p1 για να βρούμε το αρχείο Makefile, το οποίο και θα ρυθμίσουμε ανάλογα με τις απαιτήσεις του συστήματός μας, αν και δεν είναι σίγουρο ότι θα χρειαστεί. Στη συνέχεια προχωρούμε στο compiling των αρχείων εκτελώντας την εντολή make και, τέλος, εγκαθιστάμε την εφαρμογή με την εντολή make install. Με αυτή την τελευταία εντολή το X-ISP θα εγκατασταθεί στον κατάλογο /usr/local/bin και μπορούμε πλέον να το εκτελέσουμε, αφού πρώτα εκτελέσουμε την startx για να ξεκινήσουμε το γραφικό περιβάλλον.

Αφού ξεκινήσει το X-ISP, το επόμενο βήμα είναι να δημιουργήσουμε τη σύνδεση για τον provider μας, μια διαδικασία που δεν πρόκειται να μας δυσκολέψει καθόλου, αφού θυμίζει αρκετά την αντίστοιχη διαδικασία στο Dial Up Networking των Windows. Οπως προαναφέραμε, όμως, το X-ISP είναι ένα front-end για τον pppd, συνεπώς επιβεβαιώνουμε την ύπαρξή του πριν να προχωρήσουμε στην εγκατάσταση. Ο πιο απλός τρόπος για να το κάνουμε είναι να εκτελέσουμε την εντολή find ./ -depth -name pppd.



SUSE 6.3 RELEASED

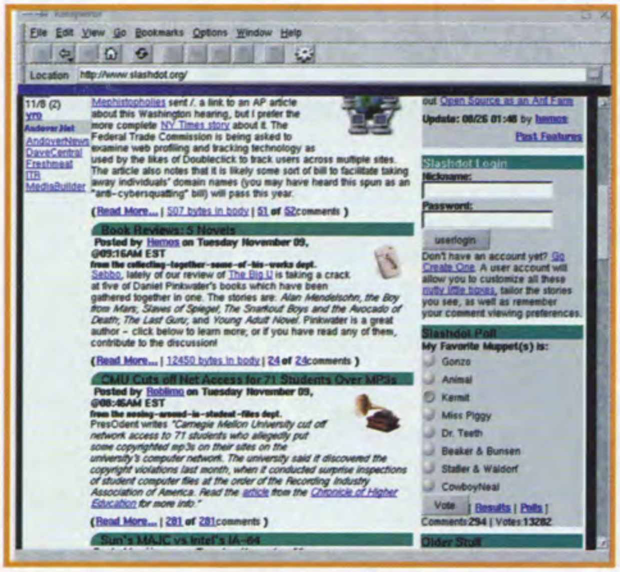
Βγήκε η νέα έκδοση 6.3 της δημοφιλούς διανομής της SuSE. Η νέα έκδοση έρχεται σε 6 CDs, αλλά και σε DVD, προσφέροντας έτσι 1.550 εφαρμογές και κάνοντας τη διανομή πιο πλούσια. Συνοδεύεται επίσης από manual 550 σελίδων και δισκέτα εκκίνησης. Σημαντική αλλαγή είναι η αναβάθμιση του YAST (Yet Another Setup Tool), το οποίο τώρα ονομάζεται YAST2 (καθόλου πρωτότυπο) και προσφέρει μεταξύ άλλων γραφικό περιβάλλον εγκατάστασης και αυτόματη αναγνώριση των PCI συσκευών. Η παλιά έκδοση του YAST (Yast1) παραμένει για updates και διαχείριση του συστήματος. Στα 6 CDs βρίσκουμε τα Apache, Samba, GIMP, Sendmail, RealPlayer 5.0 και WordPerfect 8.0. Διατίθεται επίσης το StarOffice 5.1a, το οποίο μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί δωρεάν και επαγγελματικά. Επίσης, πολλές λεπτομέρειες του KDE 1.1.2 βελτιώθηκαν και τώρα περιλαμβάνει περισσότερες από 220 εφαρμογές. Σημαντικές βελτιώσεις έγιναν μεταξύ άλλων στο KDE-Mail-Client (kmail) καθώς επίσης στη λειτουργικότητα του browser του kfm. Η πιο σπουδαία καινοτομία είναι ο ρυθμιστής της εμφάνισης του KDE, με τον οποίο μπορούμε να αλλάξουμε την εμφάνιση του desktop με ένα κλικ του ποντικιού. Από τη διεύθυνση http://kde.themes.org/ μπορεί να κατεβάσει κάποιος περισσότερα από 100 θέματα. Πέραν αυτού, για πρώτη φορά έρχεται το KDE με εικονίδια High-Color (για αυτό και το κωδικό όνομα "Kolor"). Το SuSE Linux 6.3 προσφέρει εκ νέου μια μεγάλη επιλογή σε λογισμικό demo. Υπάρχει επίσης σε δοκιμαστική έκδοση 60 ημερών ο γνωστός X-Server "Hummingbird Exceed" για Windows 95/98, με τη βοήθεια του οποίου είναι δυνατόν να εκτελούμε προγράμματα που τρέχουν σε έναν Linux server από περιβάλλον Windows. Επίσης, υπάρχουν δοκιμαστικές εκδόσεις του Civilization - Call to Power και του Railroad Tycoon. Για τη χρήση του Linux ως server περιέχει η διανομή SuSE Linux 6.3 σημαντικές επεκτάσεις. Η SuSE προσφέρει πρώτη στο χώρο το πακέτο FreeS/WAN (IPsec-Implementation). Με το IPsec είναι δυνατόν να συνδεθούν με ασφάλεια μέσω κωδικοποιημένων διαύλων (Tunnel) δίκτυα εταιριών, τα οποία είναι σε διαφορετικούς χώρους. Το IPsec είναι πλήρως συμβατό (με τις ανάλογες επεκτάσεις) με άλλα λειτουργικά συστήματα και routers. Νέα Firewall scripts καθώς και το module του πυρήνα secumod φροντίζουν για μεγαλύτερη ασφάλεια. Για πρώτη φορά περιέχεται ένας Logical Volume Manager. Η SuSE παρουσιάζει το Proxy-Suite (Firewall-Tool), το οποίο εί-



ναι ένας FTP-Proxy που αναπτύχθηκε από την ίδια. Καινοτομίες υπάρχουν επίσης στον τομέα της υποστήριξης σε hardware. Στην πιο καινούρια έκδοση του XFree86TM 3.3.5 υποστηρίζονται και chips για κάρτες γραφικών της νέας γενιάς, όπως Savage3D, Savage4, Trio 3D/2X. Οι καινούριοι XFCom-Server υποστηρίζουν όλα τα ATI Rage 128 Chips καθώς επίσης το i810 της Intel.

Η INTEL ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙ ΤΗΝ SUSE

Σε επένδυση ύψους 12 εκατομμυρίων ευρώ στην SuSE προχώρησε η Intel και ο όμιλος εταιριών APAX με σκοπό τη χρηματοδότηση της SuSE για ανάπτυξη των δραστηριοτήτων της παγκοσμίως. Ο Tim Keating της Intel είπε: "Η Intel επενδύει στην SuSE γιατί θέλουμε να ενθαρρύνουμε την ανάπτυξη του Linux σε Intel-based υπολογιστές στην Ευρώπη. Ο στόχος μας θα είναι αρχικά ο Pentium(r)III Xeon και τελικά ο Intel Itanium." Η SuSE θα χρησιμοποιήσει τις επενδύσεις για να εγκαινιάσει νέα γραφεία παγκοσμίως. Η βασική λειτουργία αυτών των γραφείων θα είναι να πωλούν το SuSE Linux και άλλα εμπορικά προϊόντα Linux και να εγκαθιδρύουν και υποστηρίζουν ένα πλήρες λειτουργικό δίκτυο συνεργατών. Η SuSE επιπλέον σκοπεύει να δημιουργήσει επιπλέον υπηρεσίες παγκοσμίως για επαγγελματίες χρήστες.



ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ SLACKWARE

Η διανομή της Slackware έφτασε στο νούμερο 7. Τώρα βασίζεται στη βιβλιοθήκη glibc-2.1.2 και στον 2.2.13 (final) kernel. Οι νέες δυνατότητες περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων τα XFree86 3.3.5, το νέο πανέμορφο KDE 1.1.2, και το October Gnome. Κεντρικός διανομέας -όπως πάντα- η Walnut Creek CD-ROM, η οποία προσφέρει μαζί και 4 CDs με εφαρμογές. Μπορούμε να κατεβάσουμε τη διανομή από την επίσημη σελίδα http://www.slackware.com/getslack/. Για όσους αναρωτιούνται πότε βγήκαν οι διανομές από 5.0 έως 6.0, η απάντηση είναι ότι δεν βγήκαν ποτέ, απλά για να εναρμονιστεί με τους αριθμούς εκδόσεων των άλλων διανομών ο δημιουργός αποφάσισε από το 4.0 να προχωρήσει στο 7.0 και να δηλώσει έτσι ότι η διανομή του δεν είναι outdated. Τι κάνει το marketing!



ΝΕΟΣ BROWSER;

Πόσους browsers για Linux γνωρίζετε; Είναι βεβαίως ο Netscape, ο Lynx και ο Amaya. Ελπίζουμε κάποια στιγμή να περιλαμβάνεται και ο Mozilla, αφού πρώτα γίνει αρκετά stable. Πρόσφατα η γνωστή Opera ανακοίνωσε την έναρξη του project για τη μεταφορά του browser της στο Linux. Τον τελευταίο καιρό μαθαίνουμε ότι ο Opera είναι κοντά σε κάποια beta έκδοση. Ελπίζουμε η νέα χιλιετία να μας τον φέρει. Ωστόσο υπάρχει ακόμα ένας συναρπαστικός browser, ο οποίος όμως δεν τυγχάνει ιδιαίτερης δημοσιότητας. Ο λόγος για τον browser της KDE με το "απειλητικό" όνομα Konqueror ("Konq" για συντομία), ο οποίος δεν είναι απλά μια νέα έκδοση του KFM, αλλά μια εντελώς νέα εφαρμογή γραμμένη από την αρχή. Είναι σημαντικό το γεγονός ότι το project του Konqueror, αν και μικρό σε ηλικία, έχει προχωρήσει αρκετά, ειδικά αν αναλογιστούμε το γεγονός ότι πρόκειται για ένα εξ ολοκλήρου εθελοντικό project με ελάχιστα μέλη και όχι για μια μεγάλη επένδυση με πολλά λεφτά και μία εταιρία-κολοσσό όπως η AOL/Netscape από πίσω του.

1,5 ΔΙΣΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΟ ΝΕΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟ LINUX

Περίπου τόσος είναι ο πληθυσμός της Κίνας, όπου το Linux γίνεται το επίσημο λειτουργικό της κυβέρνησης. Συγκεκριμένα η κυβέρνηση της Λαϊκής Δημοκρατίας της Κίνας έχει ενθουσιαστεί από την απήχηση του open source και αποφάσισε να κάνει το Linux επίσημο λειτουργικό της. Αυτό σημαίνει πολύ απλά ότι δεν πρόκειται να υπάρχει υπολογιστής σε κινεζικό πανεπιστήμιο, στρατιωτική εγκατάσταση ή ακόμα και κυβερνητικό οργανισμό χωρίς Linux. Οι λόγοι αυτής της επιλογής είναι προφανείς: χαμηλό κόστος εγκατάστασης, σταθερότητα συστημάτων, πληθώρα εφαρμογών, αλλά και δυνατότητα παρακολούθησης εφαρμογών και... χρηστών!

PC

WEB SITE

http://www.linuxquake.com
Linux Quake



Το Quake είναι ίσως το διασημότερο action game που υπάρχει. Δεν μπορώ να φανταστώ ούτε έναν άνθρωπο που να μην το έχει στην κατοχή του ή έστω να μην το έχει παίξει. Το Linux Quake είναι το Web site του Quake για Linux. Στο εν λόγω site θα βρούμε ό,τι χρειάζεται για να παίξουμε το αγαπημένο μας παιχνίδι. Πρώτα απ' όλα περιλαμβάνονται τα απαραίτητα αρχεία για να παίξουμε Quake/QuakeWorld, Quake II και Quake III, τα αρχεία για το Heretic II, καθώς επίσης τα αρχεία της MESA 3.0, μίας GL βιβλιοθήκης για τις 3dfx κάρτες και το Quake II. Και αν θέλουμε να παίξουμε το Quake με τους φίλους μας, υπάρχουν ο client και ο server του QuakeWorld. Τέλος, στο Linux Quake περιλαμβάνεται αναλυτικότατο "How To" με οδηγίες για την εγκατάσταση του Quake.

Αν λοιπόν η πρώτη ερώτηση μετά την εγκατάσταση του Linux είναι πώς θα παίξουμε το Quake, κάνετε click στο www.linuxquake.com και θα σας λυθούν όλες οι απορίες.



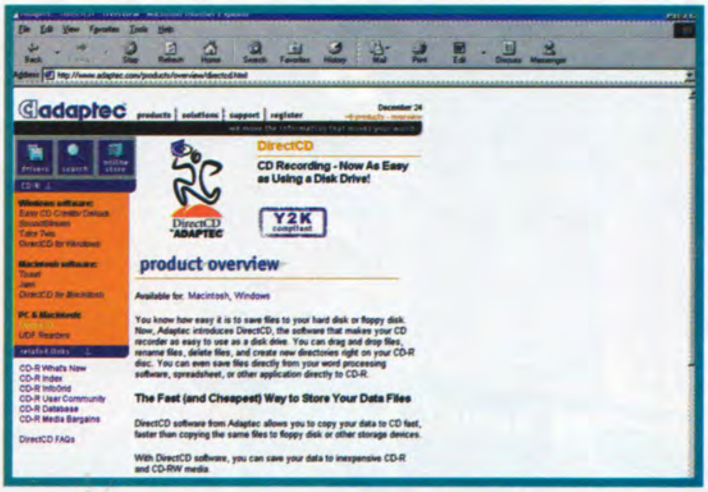
Ubi Soft
RACING
STRATEGY
WAR GAMES
SPORT
RPG
ADVENTURE-ACTION-PLATFORM
CLASSIC COLLECTION
PC
CD-Rom
games
ANAMORPHOSIS 8674200
MICROSTAR SOFTWARE
MICROSTAR • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@microstar.gr

UDF WRITING

Μετατρέποντας το CD Recorder σε σκληρό δίσκο

Η εξάπλωση των recorders είναι γεγονός αναμφισβήτητο. Οι συνεχώς μειούμενες τιμές σε συνδυασμό με τις υψηλές ταχύτητες εγγραφής αλλά και την εδραίωση του ATAPI προτύπου έχουν συμβάλει σημαντικά ώστε σχεδόν κάθε PC να διαθέτει ένα CD-R/CD-RW. Ωστόσο, αν και ως μέσο αποθήκευσης είναι καλό, δεν έχει αποκτήσει ακόμη την ευχρηστία που θα ήθελε ένας χρήστης.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr



Δυστυχώς, η διαδικασία εγγραφής είναι ακόμα περίπλοκη, ειδικά όταν γράφουμε συνέχεια στο ίδιο δισκάκι μέχρι να το γεμίσουμε. Πρέπει να κάνουμε load το προηγούμενο session, να γράψουμε και στη συνέχεια... να προσευχηθούμε ότι το δισκάκι θα διαβάζεται από όλα τα CD-ROMs. Με τα RW δισκάκια, τα οποία μπορούν να επανεγγραφούν, το πρόβλημα είναι ακόμα εντονότερο, γιατί, όταν κάποιο από αυτά γεμίσει, πρέπει να γίνει format, κατά προτίμηση full, το οποίο σε αργά recorders μπορεί να διαρκέσει μέχρι 50 λεπτά. Κάτι ομολογουμένως χρήσιμο στη συγκεκριμένη περίπτωση θα ήταν να λειτουργεί το CD-RW όπως ένας μικρός σκληρός δίσκος, ώστε να μπορεί ο χρήστης να γράφει και να σβήνει τα δεδομένα μέσα από τον Explorer των Windows, όπως ακριβώς γίνεται με τα δεδομένα που βρίσκονται στο δίσκο. Η συγκεκριμένη λειτουργία είναι πια εφικτή χάρη σε μία σειρά από προγράμματα που έχουν παρουσιάσει διάφορες εταιρίες. Τα προγράμματα αυτά χρησιμοποιούν το λεγόμενο UDF format, που επιτρέπει σε ένα CD να διαβάζεται και να γράφεται σαν δίσκος. Σχεδόν όλες οι εταιρίες που διαθέτουν προγράμματα εγγραφής έχουν δημιουργήσει αντίστοιχα προγράμματα. Το πιο γνωστό και περισσότερο διαδεδομένο είναι το DirectCD της Adaptec, το οποίο αισίως έχει φθάσει στην έκδοση 3.0. Η εν λόγω έκδοση διορθώνει πολλά από τα προβλήματα συμβατότητας που είχαν παρουσιαστεί σε προηγούμενες εκδόσεις και παράλληλα διαθέτει μία ταχύτερη μηχανή εγγραφής, καθιστώντας ακόμα πιο εύκολη την όλη διαδικασία.

Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι απλούστατη και δεν απαιτεί ιδιαίτερες γνώσεις. Ωστόσο, χρειάζεται προσοχή, καθώς το DirectCD δεν είναι πλήρως συμβατό με όλα τα προγράμματα εγγραφής. Συνιστάται η χρήση του με προγράμματα της ίδιας εταιρίας (Adaptec), ώστε να αποφευχθούν τυχόν προβλήματα.

Μετά την εγκατάσταση, ο χρήστης πρέπει να επανεκκινήσει το σύστημα, προκειμένου να ενημερωθεί η registry του υπολογιστή και να φορτωθούν τα κατάλληλα αρχεία. Μόλις το σύστημα επανέλθει, στην taskbar των Windows θα έχει εμφανιστεί ακόμα ένα εικονίδιο, αυτό του DirectCD. Είμαστε πλέον έτοιμοι να χρησιμοποιήσουμε τις δυνατότητες που μας προσφέρει. Πρέπει εδώ να σημειώσουμε ότι σε περίπτωση που το recorder δεν αναγνωρίζεται από το DirectCD, το εικονίδιό του εμφανίζεται διαγεγραμμένο από ένα Χ. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να γίνει αναβάθμιση του προγράμματος.

Τοποθετώντας ένα CD-RW στο recorder, το πρόγραμμα φορτώνει έναν Wizard και μας ζητείται να γίνει format του CD-RW. Η διαδικασία είναι αρκετά χρονοβόρα και πιθανόν να διαρκέσει έως μία ώρα. Ωστόσο, ο χρόνος εξαρτάται άμεσα από την ταχύτητα εγγραφής του recorder. Μόλις ολοκληρωθεί το format, το CD-RW είναι έτοιμο να χρησιμοποιηθεί σαν μια μεγάλη δισκέτα. Οταν τοποθετήσουμε ένα ήδη φορμαρισμένο δισκάκι, το DirectCD εμφανίζει το μήνυμα ότι το πρόγραμμα είναι έτοιμο να γράψει.

Η διαδικασία της εγγραφής είναι υπόθεση τόσο εύκολη όσο η μεταφορά δεδομένων από έναν σκληρό δίσκο σε έναν άλλο ή ακόμα και σε δισκέτα. Μάλιστα, το DirectCD τοποθετεί shortcut στο "send to". Ετσι, κάνοντας δεξί κλικ σε ένα σύνολο αρχείων ή έναν φάκελο, μπορούμε αμέσως να "πετάξουμε" τα συγκεκριμένα δεδομένα σε ένα CD, όπως ακριβώς κάνουμε για τη μεταφορά δεδομένων σε μια δισκέτα. Ο χρόνος που δαπανάται για την εγγραφή στο CD εξαρτάται μόνο από την ταχύτητα του recorder, ενώ δεν σπαταλιέται χρόνος για close session. Επίσης, έχουμε τη δυνατότητα να ανοίξουμε ένα αρχείο Word ή Excel που βρίσκεται σε ένα CD-RW και να το επεξεργαστούμε από εκεί, καθώς μπορούμε να σώζουμε οποιαδήποτε στιγμή. Επίσης, μπορεί να γίνει άμεσο download, ακόμα και όταν χρησιμοποιούμε download manager, στο CD-RW. Με τους τρόπους αυτούς λύνονται πολλά προβλήματα τόσο χώρου όσο και χρόνου, χωρίς να χρειαστεί κάποιος να ξοδέψει χρήματα για την αγορά ενός πατροπαράδοτου αποθηκευτικού μέσου (zip, jaz).

Πέρα από τα κέρδη που αποκομίζει κάποιος χρησιμοποιώντας τη διαδικασία του UDF writing, προξενούνται προβλήματα που πρέπει να αναφέρουμε. Το βασικότερο όλων αφορά στη συμβατότητα. Τα δισκάκια που γράφονται με

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ

- Η/Υ (ελάχιστες απαιτήσεις: Pentium 200MMX, 32MB RAM, 2,1GB HD)
- Συσκευή CD-RW
- Πρόγραμμα εγγραφής UDF (π.χ. DirectCD)

αυτή τη διαδικασία αρχικά είναι αναγνώσιμα μόνο από το σύστημα στο οποίο έχουν εγγραφεί. Για να μπορέσει κάποιος να τα χρησιμοποιήσει και σε άλλο υπολογιστή, πρέπει να γίνει εγκατάσταση ενός UDF reader. Η Adaptec διαθέτει στο site της ένα τέτοιο πρόγραμμα, το οποίο ο καθένας μπορεί να κατεβάσει χωρίς χρέωση. Βέβαια, οφείλουμε να παρατηρήσουμε ότι συχνά παρουσιάζονται ασυμβατότητες και στο hardware. Υπάρχουν περιπτώσεις που CD-ROMs, συνήθως παλαιότερης τεχνολογίας, δεν είναι ικανά να διαβάσουν CDs που είναι UDF φορμαρισμένα. Σε αυτή την περίπτωση, η λύση είναι μία και ακούει στο όνομα "αναβάθμιση". Σημαντικό είναι το γεγονός ότι τα Windows 2000 είναι συμβατά με τα UDF δισκάκια, καθώς τα διαβάζουν χωρίς την εγκατάσταση άλλου προγράμματος. Με τον τρόπο αυτό επιλύονται πολλά προβλήματα συμβατότητας.

Πρέπει ακόμα να αναφέρουμε ότι όταν ένα CD-R (και όχι CD-RW) είναι φορμαρισμένο σε UDF μορφή, υπάρχει η δυνατότητα μέσω του προγράμματος να γίνει διαμόρφωση του CD στο κλασικό CDFS, ώστε να είναι αναγνώσιμο από κάθε CD-ROM. Η διαδικασία δεν είναι αντιστρέψιμη και έτσι, όταν κάτι τέτοιο γίνει, το CD δεν μπορεί πια να γραφτεί. Η συγκεκριμένη λειτουργία είναι αρκετά χρήσιμη, καθώς ο χρήστης είναι σε θέση να προσθέτει συνεχώς αρχεία σε ένα CD και, όταν αυτό γεμίσει, να το μετατρέψει σε CDFS και να το χρησιμοποιεί άνετα σε κάθε υπολογιστή.

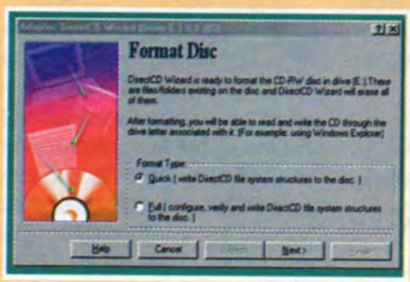
Είναι φανερό ότι τα προαναφερθέντα είναι ιδιαίτερα χρήσιμα. Προσοχή χρειάζεται στην επιλογή του recorder, καθώς δεν υποστηρίζουν όλα το συγκεκριμένο τρόπο εγγραφής, αν και όλες οι σύγχρονες συσκευές δεν έχουν πρόβλημα.

Τελειώνοντας, πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχουν και άλλα προγράμματα εγγραφής, αλλά το συγκεκριμένο είναι το γνωστότερο και γι' αυτό επιλέχθηκε. Ανάλογα με το software που χρησιμοποιεί ο καθένας, θα βρει διαφορετικό UDF writer. Ωστόσο, οι δυνατότητες είναι σε γενικές γραμμές ίδιες και δεν θα υπάρξει το παραμικρό πρόβλημα. PC

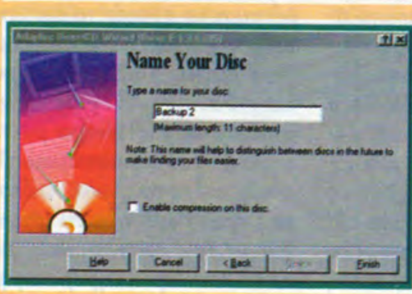
ΤΟ UDF WRITING ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ



1 Με την εισαγωγή ενός CD στο recorder, ξεκινά η διαδικασία του format.



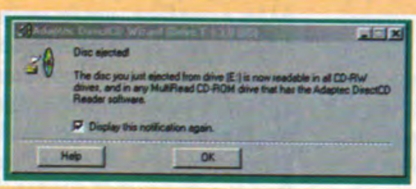
2 Ζητείται επιβεβαίωση για να αποφευχθούν τυχόν λάθη...



3 ...και στη συνέχεια καλούμαστε να δώσουμε ονομασία στο CD.



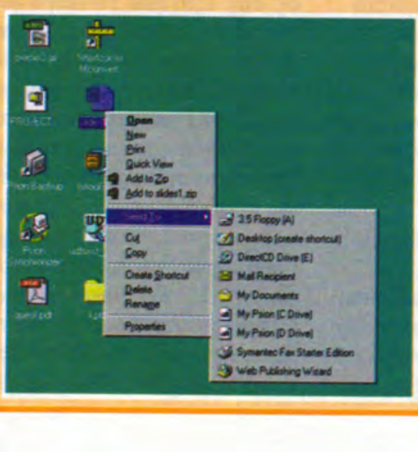
4 Αν τοποθετήσουμε ένα ήδη φορμαρισμένο CD, το DirectCD μας ειδοποιεί ότι είμαστε έτοιμοι για εγγραφή.



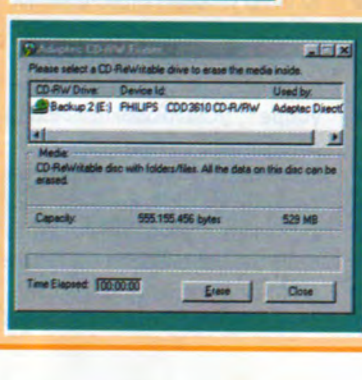
5 Όταν βγάλουμε το CD που χρησιμοποιούμε, το πρόγραμμα μας ειδοποιεί και γι' αυτό, ώστε να μη γίνει κάποιο λάθος.



6 Το DirectCD έχει εγκαταστήσει επιπλέον ιδιότητες για κάθε CD-ROM που βοηθούν το χρήστη.



7 Επίσης, το DirectCD έχει εγκατασταθεί και στην επιλογή Send to... για να μπορεί ο χρήστης ανά πάσα στιγμή να στείλει ένα αρχείο στο CD.



8 Το DirectCD διαθέτει eraser, με τον οποίο ο χρήστης είναι σε θέση να σβήσει ένα δισκάκι διαγράφοντας απλά το TOC και κερδίζοντας έτσι χρόνο.

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΑΠΛΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗ MICROSOFT ACCESS

Αγαπητό περιοδικό, πολλά, πολλά συγχαρητήρια για τις υπέροχες στήλες και τους υπέροχους συντάκτες. Είμαι ένας πολύ παλιός αναγνώστης, σχεδόν από την εποχή που κυκλοφορούσες με τη μεγάλη δισκέτα, και εκείνο που μπορώ να πω είναι ότι -όπως βλέπω- μήνα με το μήνα, τεύχος με το τεύχος, γίνεσαι όλο και καλύτερο. Και πάλι μπράβο. Ο λόγος που πήρα την πρωτοβουλία να σου γράψω είναι ότι ασχολούμαι τον τελευταίο καιρό με τη Microsoft Access και προσπαθώ να ανακαλύψω τις δυνατότητες που μου δίνει να διαχειριστώ κάποια αρχεία. Θέλω λοιπόν να ρωτήσω πώς μπορώ, όταν έχω έναν πίνακα με πεδία: ΟΝΟΜΑ, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ, ΤΗΛΕΦΩΝΟ, ΦΑΞ, ΤΚ, να δημιουργήσω έναν νέο πίνακα που να έχει τα παραπάνω πεδία για όσα ονόματα επαναλαμβάνονται και να είναι ταξινομημένος κατά ΟΝΟΜΑ. Προσοχή, δεν θέλω να χρησιμοποιήσω ένα ερώτημα, θέλω να δημιουργήσω έναν καινούργιο πίνακα που να παραμένει στους πίνακες.

Ελπίζω να μη σας κουράσω με αυτό που ζητάω.

Φιλικά,

Ζούπης Κωστής

Αγαπητέ φίλε, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και χαιρόμαστε που αναγνωρίζεις τις συνεχείς προσπάθειές μας για τη βελτίωση του περιοδικού. Το ερώτημά σου δεν μας κούρασε ιδιαίτερα, μια και -όπως θα δεις και εσύ με τον καιρό- η Microsoft Access έχει απλές διαδικασίες και είναι αρκετά ισχυρή αλλά και φιλική βάση δεδομένων, ιδίως όταν απευθύνεται σε ιδιώτες, αν και τα καταφέρνει αρκετά καλά και σε επιχειρησιακά περιβάλλοντα. Για να φτιάξεις, λοιπόν, τον πίνακα που θέλεις, υπάρχουν πολλοί τρόποι, είτε χρησιμοποιώντας προγραμματισμό είτε μέσα από διάφορα μενού και wizards. Εμείς, μια και δουλεύεις απευθείας στο περιβάλλον της Microsoft Access, θα σου προτείνουμε τον πιο εύκολο τρόπο, αυτόν με τα μενού και τους wizards.

Ας ονομάσουμε, λοιπόν, MAIN τον πίνακα από όπου θέλουμε να βρούμε τα στοιχεία για τη δημιουργία του νέου, τον οποίο θα ονομάσουμε DUPLICATE_NAMES. Η πρώτη μας δουλειά θα είναι να ετοιμάσουμε το ερώτημα που θα βρίσκει τα διπλά ονόματα. Πηγαίνουμε λοιπόν στα ερωτήματα και προχωρούμε στη δημιουργία ενός, από τον wizard δε που εμφανίζεται επιλέγουμε "ΟΔΗΓΟΣ ΕΥΡΕΣΗΣ ΔΙΠΛΟΤΥΠΩΝ". Αμέσως μετά επιλέγουμε τον πίνακα MAIN, από τον οποίο θα βρεθούν τα διπλότυπα. Στην επόμενη οθόνη επιλέγουμε το πεδίο που μας ενδιαφέρει, που στην περίπτωσή μας είναι το ΟΝΟΜΑ, και, τέλος, ότι θέλουμε το ερώτημα να επιστρέφει όλα τα πεδία (δηλαδή τα επιλέγουμε όλα στην προτελευταία οθόνη του wizard). Η τελευταία λεπτομέρεια είναι η ονομασία του ερωτήματος, το οποίο στο παράδειγμά μας θα ονομάσουμε D_NAMES. Με το κλείσιμο του wizard και αν το επιλέξουμε, θα εμφανιστεί ένας πίνακας με τα αποτελέσματα. Παρατηρούμε ότι είναι ταξινομημένος ως προς ΟΝΟΜΑ, κάτι το οποίο οφείλουμε στον wizard, που επιλέγει ως πεδίο ταξινόμησης αυτό που του έχουμε δώσει για να βρει τα διπλότυπα. Για να επιτρέψουμε τώρα στη Microsoft Access να δημιουργήσει έναν εντελώς καινούριο πίνακα χρησιμοποιώντας το ερώτημα αυτό, επιλέγουμε και πάλι τη σχεδίαση του ερωτήματος. Στα εικονίδια που εμφανίζονται στην toolbar παρατηρούμε έναν έως δύο πίνακες, τον ένα πάνω στον άλλο. Αν αφήσουμε για λίγο το ποντίκι ακίνητο πάνω από το εικονίδιο, θα εμφανιστεί η ταμπέλα "Τύπος ερωτήματος". Κάνοντας τώρα κλικ στο βελάκι που βρίσκεται ακριβώς δεξιά, προκύπτει ένα pull-down μενού. Εδώ κρύβεται η δυνατότητα που ζητάς, φίλε μας, καθώς και αρκετές άλλες, τις οποίες θα μας επιτρέψεις να αναφέρουμε πριν να προχωρήσουμε στην τελική λύση της περίπτωσης που μας ζητάς.

1. Ερώτημα Επιλογής
Επιλέγουμε κάποιες εγγραφές από έναν πίνακα.
2. Ερώτημα Διασταύρωσης
Διασταυρώνουμε κάποιες εγγραφές μεταξύ πινάκων.
3. Ερώτημα Δημιουργίας Πίνακα
Δημιουργούμε έναν νέο πίνακα.
4. Ερώτημα Ενημέρωσης
Ενημερώνουμε τις εγγραφές ενός πίνακα.
5. Ερώτημα Προσάρτησης
Προσθέτουμε εγγραφές σε έναν υπάρχοντα πίνακα.
6. Ερώτημα Διαγραφής
Διαγράφουμε εγγραφές από έναν υπάρχοντα πίνακα.

Είναι προφανές ότι στην περίπτωση που μας ενδιαφέρει θα χρησιμοποιήσουμε την τρίτη επιλογή, δηλαδή "Ερώτημα δημιουργίας πίνακα". Η πρώτη ερώτηση που μας παραθέτει η Microsoft Access είναι ένα παράθυρο, το οποίο μας προτρέπει να γράψουμε το όνομα του νέου πίνακα που επιθυμούμε. Προσέξτε όμως γιατί, αν επιλέξετε έναν ήδη υπάρχοντα πίνακα, η Microsoft Access θα τον αντικαταστήσει πλήρως. Υπάρχει δηλαδή κίνδυνος να χάσετε στοιχεία! Θέτουμε λοιπόν ως όνομα πίνακα το DUPLICATE_NAMES και σώζουμε το ερώτημα. Την επόμενη φορά που θα το εκτελέσουμε, θα έχει δημιουργηθεί ένας εντελώς νέος πίνακας με τα στοιχεία που θα προκύπτουν από αυτά του ερωτήματος.

Η PASCAL ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΕΙ

Αγαπητό "PC Master", Πολλά συγχαρητήρια για τις υπέροχες στήλες, που μας κάνουν να περιμένουμε με αγωνία το επόμενο τεύχος και να το διαβάζουμε μετά μανίας. Προσωπικά είμαι κατενθουσιασμένος με το περιοδικό και ιδιαίτερα με τις στήλες προγραμματισμού. Πιστεύω ότι καταφέρνει να δέσει με μεγάλη επιτυχία τα παιχνίδια με τον προγραμματισμό, αλλά και την ενημέρωση με την Πληροφορική. Οσο για τα άλλα περιοδικά, καμία σχέση: Αλλα είναι εντελώς περιορισμένα σε θέματα Πληροφορικής, που μάλλον επαγγελματίες ενδιαφέρουν, και άλλα βλέπουν τους υπολογιστές καθαρά σαν παιχνιδομηχανές. Ας μην πολυλογώ, όμως, και ας σας εξηγήσω το λόγο για τον οποίο γράφω. Ασχολούμαι με την Delphi 3 εδώ και αρκετό καιρό και μάλιστα έχω καταφέρει να γράψω αρκετά ικανοποιητικά προγραμματάκια. Τον τελευταίο καιρό προσπαθώ να συμμαζέψω όλα αυτά τα προγραμματάκια σε μία εφαρμογή, ας πούμε ένα είδος συλλογής. Δεν έχω κανένα πρόβλημα με τις φόρμες και τα parent ή child windows. Βρίσκομαι όμως στην ανάγκη για

ένα unit, που θα μου παρέχει την πληροφορία για τα tasks που τρέχουν στον υπολογιστή, κάτι δηλαδή σαν το task list των Windows, καθώς και για κάτι πιο δύσκολο: τον έλεγχο των σειριακών θυρών, δηλαδή σε τι κατάσταση βρίσκονται, με τι ταχύτητες δουλεύουν κ.λπ. Θα με διευκολύνατε ιδιαίτερα αν μπορούσατε να μου δώσετε ένα υπόδειγμα για κάθε περίπτωση.

Με τιμή,

Γιάννης Ρουσσάκης

✔ Αγαπητέ φίλε, σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια. Σχετικά με το πρώτο πρόβλημα, η λύση βρίσκεται στη function EnumWindows.

```
unit Tasklst;
interface
uses
SysUtils, Windows, Messages,
   Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, StdCtrls;
type
TForm1 = class(TForm)
Memo1: TMemo;
Button1: TButton;
procedure Button1Click(Sender:
   TObject);
private
{ Private declarations }
public
{ Public declarations }
end;
{Εδώ δηλώνουμε τη function}
function DoEnumWindow(hwnd:
   THandle; lIntParam:
   LPARAM):BOOL stdcall;
var
Form1: TForm1;
implementation
{$R *.DFM}
procedure
   TForm1.Button1Click(Sender:
   TObject);
var
lpCallback: TFNWndEnumProc;
   {Για να χρησιμοποιήσουμε τη
   function, πρέπει να κάνουμε μια
   ανάθεση σε pointer. Εδώ ορίζουμε
   τον τύπο του pointer}
begin
{Καθαρίζουμε την περιοχή όπου
   εμφανίζουμε τα tasks}
Memo1.Lines.Clear;
{Εδώ καταχωρίζουμε τη διεύθυνση
   της function στον pointer που
   έχουμε ορίσει}
lpCallback := @DoEnumWindow;

{Και ξεκινάμε να μετρήσουμε τα
   tasks}
EnumWindows(lpCallback, 0);
end
function DoEnumWindow(hwnd:
   THandle; lIntParam:
   LPARAM):BOOL;
var
sWindowName: String;
   {Χρειαζόμαστε τη μεταβλητή για
   να αποθηκεύσουμε το όνομα του
   παραθύρου(task)}
begin
{Εδώ ορίζουμε το μέγεθος που θα
   έχει το string με το όνομα του
   παραθύρου}
SetLength(sWindowName, 255);
{Εδώ κάνουμε έλεγχο κατά πόσο
   όντως το instance που μετρήσαμε
   είναι παράθυρο (task)}
if IsWindow(hwnd) then
   begin
{Εφόσον λοιπόν είναι task,
   εμφανίζουμε το όνομα που
   παίρνουμε με την GetWindowText}
GetWindowText(hwnd,
   PCHAR(sWindowName), 255);
Form1.Memo1.Lines.Add(sWindowN
   ame);
end;
{Επιστρέφουμε την τιμή True για να
   συνεχίσει τη διαδικασία
   καταμέτρησης }
Result := True;
end;
end.
```

Στο δεύτερο πρόβλημα τη λύση δίνει το επόμενο listing, το οποίο -όπως βλέπεις- είναι αρκετά μεγαλύτερο και σαφώς πιο μπερδεμένο.

```
unit Serial1;
interface
uses
SysUtils, Windows, Messages,
   Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, StdCtrls;
type
TForm1 = class(TForm)
Memo1: TMemo;
Button1: TButton;
procedure Button1Click(Sender:
   TObject);
private
{ Private declarations }
public
{ Public declarations }
end;
var
Form1: TForm1;
implementation
{$R *.DFM}
procedure
   TForm1.Button1Click(Sender:
   TObject);
const
{ Θέτουμε τις τιμές των flags για τις
   σειριακές θύρες}
DCB_BINARY = $0001;
DCB_PARITY = $0002;
DCB_OUTXCTSFLOW = $0004;
DCB_OUTXDSRFLOW = $0008;
DCB_DTRENABLE = $0010;
DCB_DTRFLOW = $0020;
DCB_DSRSENSE = $0040;
DCB_TXCONTONXOFF = $0080;
DCB_OUTX = $0100;
DCB_INX = $0200;
DCB_PECHAR = $0400;
DCB_NULL = $0800;
DCB_RTSENABLE = $1000;
DCB_RTSFLOW = $2000;
DCB_RTSTOGGLE = $3000;
DCB_ABORT = $4000;
{Ορίζουμε ως σταθερά τον ASCII
   χαρακτήρα TAB}
CHR_TAB = chr(9);
var
lpszCommName: PChar;
   {Ονομα σειριακής θύρας}
hCommPort: THandle;             {Το
   απαραίτητο handle για τη θύρα}
iAccess: Integer;
   {Τύπος πρόσβασης}
dwCreation: DWORD;
   {Τα flag ανοίγματος}
lResult: BOOL;
               {Boolean κωδικός που
   επιστρέφεται από τις functions}
DeviceControlBlock: TDCB;
   {Control Stucture ελέγχου της
   σειριακής θύρας}
sCommBuffer: String;
   {Buffer επικοινωνίας}
sNumConv: String;
   {String μετατροπής}
begin
{Ορίζουμε τις παραμέτρους για τη
   θύρα και την ανοίγουμε (προς
   Θεού, δεν εννοώ με κατασαβίδι!)
   Πιθανότατα αν επιλέξουμε τη θύρα
   όπου είναι συνδεδεμένο το ποντίκι,
   τα αποτελέσματα να είναι εντελώς
   απρόβλεπτα. Προσοχή, λοιπόν!}
lpszCommName := 'COM1';
iAccess := GENERIC_READ or
   GENERIC_WRITE;
dwCreation := OPEN_EXISTING;
hCommPort :=
   CreateFile(lpszCommName,
   iAccess, 0, NIL, dwCreation, 0, 0);
{Ελέγχουμε αν ανοίξαμε τη θύρα με
   επιτυχία}
if hCommPort >= 0 then
begin
Memo1.Lines.Add('The port is
   open.');
{Λαμβάνουμε την κατάσταση της
   θύρας}
lResult :=
   GetCommState(hCommPort,
   DeviceControlBlock);
{Ελέγχουμε κατά πόσο έγινε
   επιτυχημένα η λήψη κατάστασης
   της θύρας}
if lResult then
begin
Memo1.Lines.Add ('Successfully
   queried serial port.');
{Εμφανίζουμε την ταχύτητα που είναι
   ορισμένη στη θύρα}
case DeviceControlBlock.Baudrate of
CBR_110: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 110');
CBR_300: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 300');
CBR_600: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 600');
CBR_1200: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 1200');
CBR_2400: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 2400');
CBR_4800: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 4800');
CBR_9600: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 9600');
CBR_14400: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 14400');
CBR_19200: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 19200');
CBR_38400: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 38400');
CBR_56000: Memo1.Lines.Add('Baud
   rate: 56000');
```

```
CBR_128000:
  Memo1.Lines.Add('Baud rate:
  128000');
CBR_256000:
  Memo1.Lines.Add('Baud rate:
  256000');
else
{Εάν τα Windows δεν χρησιμοποιούν
  προκαθορισμένη τιμή, τότε
  επιστρέφουν αριθμό και όχι τη
  σταθερά που ελέγχουμε εδώ.}
Str(DeviceControlBlock.Baudrate,
  sCommBuffer);
Memo1.Lines.Add('Baud rate: ' +
  sCommBuffer);
end;
{Εμφανίζουμε το μέγεθος του Byte
  που είναι ορισμένο}
Str(DeviceControlBlock.ByteSize,
  sCommBuffer);
Memo1.Lines.Add('Byte size: ' +
  sCommBuffer);
{Εμφανίζουμε τον ορισμό parity που
  υπάρχει}
case DeviceControlBlock.Parity of
EVENPARITY:
  Memo1.Lines.Add('Parity: EVEN');
MARKPARITY:
  Memo1.Lines.Add('Parity:
  MARK');
NOPARITY:
  Memo1.Lines.Add('Parity: NO');
ODDPARITY:
  Memo1.Lines.Add('Parity: ODD');
end;
{Εμφανίζουμε τον αριθμό των stop
  bits.}
case DeviceControlBlock.StopBits of
ONESTOPBIT:
  Memo1.Lines.Add('Stop Bits: 1');
ONE5STOPBITS:
  Memo1.Lines.Add('Stop Bits: 1.5');
TWOSTOPBITS:
  Memo1.Lines.Add('Stop Bits: 2');
end;
{Εμφανίζουμε το mode στο οποίο
  δουλεύει η θύρα}
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_BINARY) = DCB_BINARY
  then
Memo1.Lines.Add('Mode: Binary')
else
Memo1.Lines.Add('Mode:
  Character');
{Εμφανίζουμε τον τύπο σήματος}
Memo1.Lines.Add(' ');
Memo1.Lines.Add('Signal Flags:');
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_RTSENABLE) =
  DCB_RTSENABLE then
sCommBuffer := 'RTS: Enabled'
else
sCommBuffer := 'RTS: Disabled';
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_PARITY) = DCB_PARITY then
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'CTS: Enabled'
else
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'CTS: Disabled';
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_DTRENABLE) =
  DCB_DTRENABLE then
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'DTR: Enabled'
else
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'DTR: Disabled';
Memo1.Lines.Add(sCommBuffer);
{Εμφανίζουμε τον τύπο ροής (FLOW
  CONTROL)}
Memo1.Lines.Add(' ');
Memo1.Lines.Add('Flow Control:');
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_RTSFLOW) = DCB_RTSFLOW
  then
sCommBuffer := 'RTS: Enabled'
else
sCommBuffer := 'RTS: Disabled';
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_OUTXCTSFLOW) =
  DCB_OUTXCTSFLOW then
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'CTS: Enabled'
else
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'CTS: Disabled';
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_DTRFLOW) = DCB_DTRFLOW
  then
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'DTR: Enabled'
else
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'DTR: Disabled';
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_OUTXDSRFLOW) =
  DCB_OUTXDSRFLOW then
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'DSR: Enabled'
else
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'DSR: Disabled';
Memo1.Lines.Add(sCommBuffer);
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_OUTX) = DCB_OUTX then
sCommBuffer := 'XON/XOFF Xmit:
  Enabled'
else
sCommBuffer := 'XON/XOFF Xmit:
  Disabled';
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_INX) = DCB_INX then
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'XON/XOFF Receive:
  Enabled'
else
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'XON/XOFF Receive:
  Disabled';
Memo1.Lines.Add(sCommBuffer);
Memo1.Lines.Add(' ');
Memo1.Lines.Add('Replacement
  Character Status:');
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_PECHAR) = DCB_PECHAR
  then
Memo1.Lines.Add('Parity Error
  Replacement: Enabled')
else
Memo1.Lines.Add('Parity Error
  Replacement: Disabled');
if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_NULL) = DCB_NULL then
Memo1.Lines.Add('Null Character
  Discard: Enabled')
else
Memo1.Lines.Add('Null Character
  Discard: Disabled');
{if (DeviceControlBlock.Flags and
  DCB_CHEVT) = DCB_CHEVT then
Memo1.Lines.Add('Event Character
  Flagging: Enabled')
else
Memo1.Lines.Add('Event Character
  Flagging: Disabled'); }
{Εμφανίζουμε τους διάφορους
  χαρακτήρες αντικατάστασης}
Memo1.Lines.Add(' ');
Memo1.Lines.Add('Replacement
  Characters:');
Str(Ord(DeviceControlBlock.XOnCha
  r), sNumConv);
sCommBuffer := 'XON: ' + sNumConv;
Str(Ord(DeviceControlBlock.XOffCha
  r), sNumConv);
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'XOFF: ' + sNumConv;
Str(Ord(DeviceControlBlock.ErrorCha
  r), sNumConv);
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'Parity: ' + sNumConv;
Str(Ord(DeviceControlBlock.EofChar)
  , sNumConv);
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'EOF: ' + sNumConv;
Str(Ord(DeviceControlBlock.EvtChar)
  , sNumConv);
sCommBuffer := sCommBuffer +
  CHR_TAB + 'Event: ' + sNumConv;
Memo1.Lines.Add(sCommBuffer);
end
else
{Εάν δεν λάβουμε την κατάσταση της
  θύρας, πρέπει να εμφανίσουμε
  μήνυμα λάθους}
Memo1.Lines.Add('Failed to get port
  status.');
{Κλείνουμε τη θύρα}
CloseHandle(hCommPort);
end
else
begin
{Εάν δεν μπορέσαμε να ανοίξουμε τη
  θύρα, εμφανίζουμε μήνυμα με το
  αντίστοιχο πρόβλημα}
case hCommPort of
IE_BADID: Memo1.Lines.Add('Invalid
  device identifier.');
IE_BAUDRATE:
  Memo1.Lines.Add('Baud rate not
  supported.');
IE_BYTESIZE:
  Memo1.Lines.Add('Invalid byte
  size.');
IE_DEFAULT:
  Memo1.Lines.Add('Invalid default
  parameters.');
IE_HARDWARE:
  Memo1.Lines.Add('Device is
  locked.');
IE_MEMORY:
  Memo1.Lines.Add('Invalid queue
  size.');
IE_NOPEN: Memo1.Lines.Add('The
  device is not open.');
IE_OPEN: Memo1.Lines.Add('The
  device is already open.');
else
{Φυσικά, υπάρχει και η περίπτωση να
  μην μπορούμε να εξακριβώσουμε
  το λόγο του προβλήματος}
Memo1.Lines.Add('Unidentifiable
  Error.');
end;
end;
end;
End.
```

PC

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
στο πρώτο τεύχος της ΝΕΑΣ ΧΙΛΙΕΤΙΑΣ!

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ένα MILLENNIUM PC

ΣΥΝΟΛΙΚΗΣ ΑΞΙΑΣ **1.500.000** δρχ.



2 CD-ROMs ΔΩΡΟ



TECHNOLOGY UPDATE

COMPUTING ΣΤΟΝ 21ο ΑΙΩΝΑ

- *Αφιέρωμα που σκιαγραφεί την εικόνα του computing του επόμενου αιώνα.*

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

Η ΕΛΙΤ ΣΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

- *Εξαντλητική δοκιμή 16 μοντέλων καρτών γραφικών.*

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

ΤΑ ΤΕΛΕΙΑ ΠΑΡΑΘΥΡΑ

- *Αν βαρεθήκατε το συνηθισμένο desktop των Windows, υπάρχουν τρόποι και εργαλεία για να αλλάξετε τα πάντα!*

2 EXTRA ΕΝΘΕΤΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΙΟΡΤΕΣ

CD-ROM 1

MILLENNIUM LOOK

- *15 προγράμματα για να αλλάξετε το περιβάλλον των Windows και δεκάδες άλλα.*

CD-ROM 2

USER TOOLS 2000

- *Η εργαλειοθήκη του σύγχρονου χρήστη PC. Ακόμα 195 χρήσιμα προγράμματα*

ΕΝΘΕΤΟ

ΚΑΝΕΤΕ ΕΝΑ ΔΩΡΟ ΣΤΟ PC ΣΑΣ

ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

21ος ΑΙΩΝΑΣ:
Η ΑΝΑΤΟΛΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΠΟΧΗΣ

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ!

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΦΑΡΜΑΚΑ ΣΤΑ... ADVENTURES;

Αγαπητό "PC Master", Αρχικά θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου, τα εκπληκτικά reviews και τον ξεχωριστό χαρακτήρα που διατηρείς όλα αυτά τα χρόνια που σε διαβάζω.

Είμαι 24 ετών, φοιτητής της Φαρμακευτικής, και ασχολούμαι με video games στους υπολογιστές τα τελευταία τέσσερα χρόνια. Η κατηγορία που με τράβηξε περισσότερο είναι τα adventures με αποτέλεσμα 9 στους 10 τίτλους που αγόραζα να ανήκουν στο είδος αυτό. Λέω αγόραζα διότι τον τελευταίο χρόνο ο αριθμός των τίτλων που κυκλοφορούν έχει μειωθεί αισθητά, με αποτέλεσμα να στραφώ σε άλλες κατηγορίες παιχνιδιών (κυρίως RPGs).

Η κάμψη των adventures αποτελεί και το λόγο που γράφω θέλοντας να εκθέσω τις δικές μου απόψεις με βάση την εμπειρία που έχω.

Διαβάζω πολλές απόψεις σχετικά με το πρόβλημα, όπως ότι έχει αλλάξει το κοινό με την είσοδο παικτών από τις κονσόλες ή ότι οι εταιρίες κυνηγούν το εύκολο κέρδος αδιαφορώντας για την καλλιτεχνική δημιουργία. Δεν διαφωνώ, αλλά νομίζω ότι πρέπει επίσης να κοιτάξουμε σε βάθος τα ίδια τα adventure παιχνίδια για να δούμε αν κάποια ελαττώματά τους οδήγησαν στην παρακμή. Εχοντας παίξει αρκετά παιχνίδια πιστεύω ότι την τελευταία τουλάχιστον πενταετία η κατηγορία μαστίζεται από ασθένειες που δεν λείπουν σχεδόν από κανέναν εκπρόσωπό της. Οι ασθένειες αυτές μπορούν να απαριθμηθούν ως εξής:

***α.** Μικρή διάρκεια δράσης. Είναι χαρακτηριστικό ότι με μέσο όρο 2 ώρες την ημέρα κανένα adventure δεν μου πήρε πάνω από 10 ημέρες για να το τερματίσω, ενώ τα περισσότερα δεν ξεπερνούν τις 10-15 ώρες συνολικά. Και τα μικρότερα όμως παιχνίδια άλλων κατηγοριών διαρκούν περισσότερο από 30+ ώρες. Το μόνο πράγμα στα adventures με μεγάλη διάρκεια είναι οι υποσχέσεις των εταιριών για 40, 50 ή 60 ώρες παιχνιδιού που όμως ποτέ δεν πραγματοποιούνται (εκτός και αν μετράνε και τις ενδιάμεσες ώρες ύπνου). Τραγικότερο παράδειγμα όλων το City of Lost Children (90% Βαθμολογία!!!), το οποίο, εάν ήξερες τι να κάνεις, κρατούσε μαζί με τα videos μισή ώρα, ενώ την πρώτη φορά χρειάστηκα για να το βγάλω περίπου 3 ώρες. Δεν δικαιολογείται όμως ένα παιχνίδι των 13.000 να σου προσφέρει διασκέδαση μιας βραδιάς όσο καλά γραφικά κι αν έχει. Στα προαναφερόμενα συντελεί και ο χαμηλός δείκτης δυσκολίας των περισσότερων τίτλων. Πού είναι παιχνίδια όπως το Buried in Time ή το Gabriel Knight 1; Τα περισσότερα καινούρια δεν αποτελούν πρόκληση ούτε για τους αρχάριους. Τελευταία μάλιστα έχουν εμφανιστεί τα adventures χωρίς γρίφους (μάλλον για να τα τελειώνουν οι εκατομμύρια Forest Gump που ζουν στην Αμερική). Δεν λέω, ωραία ατμόσφαιρα είχαν τα X-Files και το Blade Runner.... αν είχαν όμως και κάνα γρίφο δεν θα έκλαιγα τα λεφτά μου.*

***β.** Μικρή ελευθερία κινήσεων. Τα περισσότερα adventures σήμερα δίνουν ένα αίσθημα ανάλογο με εκείνο που νιώθεις σε ένα μουσείο διαβάζοντας την ταμπέλα "Βλέπε, αλλά μην αγγίζεις". Με λίγα λόγια, σχεδόν μηδαμινό interactivity με το περιβάλλον, το οποίο περιορίζεται στα απολύτως απαραίτητα προκειμένου να τελειώσεις το παιχνίδι και σε κινήσεις μεταξύ προκαθορισμένων σημείων. Ακόμα και το αγαπημένο σας Riven πάσχει από αυτά τα προβλήματα μετατρέποντας το gameplay σε μια απλή βόλτα σε ένα όμορφο πάρκο. Παράλληλα οι γρίφοι, με ελάχιστες εξαιρέσεις, αποτελούν μονόδρομο όσον αφορά στη λύση τους αφήνοντας ελάχιστα περιθώρια αυτοσχεδιασμού στον παίκτη. Ο τομέας της ελευθερίας κινήσεων αποτελεί -κατά την προσωπική μου γνώμη- τη μεγαλύτερη πληγή των adventures, αλλά και το χώρο στον οποίο θα δούμε τις περισσότερες αλλαγές όταν εμφανιστεί η νέα γενιά των παιχνιδιών αυτών.*

***γ.** Απλοϊκό interface. Δεν θα ήθελα βέβαια επιστροφή στα text adventures, αλλά νομίζω ότι οι εταιρίες το παράκαναν με την απλοποίηση. Δύο ή τρία hot spots ανά οθόνη, ένα απλό κλικ και ό,τι είναι να γίνει, θα γίνει. Ετσι, ο παίκτης δεν χρειάζεται να κουράζεται προκειμένου να λύσει τους γρίφους, οι οποίοι τώρα, με την πρόοδο της τεχνολογίας, λύνονται αυτόματα ή μάλλον με ένα απλό κλικ. Υποτίθεται όμως ότι το adventure είναι παιχνίδι σκέψης και όχι ένα interactive παραμυθάκι. Προσωπικά πιστεύω ότι όλα τα παλιά interfaces*



είναι νεκρά και πως ο χώρος χρειάζεται απεγνωσμένα μία καινούρια πρόταση που θα έχει ως γνώμονα την απόλυτη ελευθερία κινήσεων και πρωτοβουλιών.

***δ.** Επανάληψη των γρίφων. Είναι φανερό ότι ενώ στον τομέα των σεναρίων οι ιδέες αφθονούν, στον τομέα των γρίφων υπάρχει μια γενική στειρότητα. Ετσι, οι ίδιοι γρίφοι ελαφρώς διαφοροποιημένοι επαναλαμβάνονται σε διαφορετικά παιχνίδια, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις ο ίδιος γρίφος μπορεί να εμφανίζεται πολλές φορές στο ίδιο παιχνίδι. Ετσι στο καλύτερο -κατά τη γνώμη μου- adventure, το Pandora Directive, πρέπει να ανασυνδέσει ο παίκτης μια εικόνα από τα κομμάτια της σε τρία διαφορετικά σημεία του παιχνιδιού. Η έλλειψη ιδεών οδήγησε στη χρήση παζλ που προέρχονται από γνωστά επιτραπέζια παιχνίδια. Αυτά όμως σχεδόν πάντα δεν έχουν καμιά σχέση με την ατμόσφαιρα του adventure και λειτουργούν με τρόπο ανάλογο με τα κλειδώματασφήνες που χρησιμοποιούσαν παλιά οι εταιρίες για να αποφύγουν την πειρατεία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το 7th Guest, στο οποίο η ατμόσφαιρα τρόμου διακόπτεται ξαφνικά για να παίξει ο παίκτης μια παρτίδα σκάκι. Επειτα ο παίκτης ξαναζεί στιγμές τρόμου στο στοιχειωμένο σπίτι όταν, ανοίγοντας ανυποψίαστος την ντουλάπα, ξεπετάγεται από μέσα ένα φρικιαστικό... παζλ αναγραμματισμού. Δυστυχώς, το παιχνίδι αυτό βρήκε πολλούς μιμητές, με αποτέλεσμα να δούμε ένα σωρό ωραία σενάρια να χαραμίζονται λόγω των χαζών γρίφων. Με βάση τα παραπάνω πιστεύω ότι η κάμψη των adventures ήρθε ως φυσικό επακόλουθο του ότι αυτά έχουν ελάχιστα πια να προσφέρουν με τη σημερινή μορφή τους. Δεν δέχομαι όμως απόψεις που μιλούν για θάνατο του είδους. Τα adventures απλά περνούν μια μεταβατική περίοδο και ακολουθώντας τους νόμους της φυσικής επιλογής αναζητούν μια νέα ταυτότητα που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τις απαιτήσεις της εποχής.*

Αλλωστε αποτελούν τα κατεξοχήν ικανά να αφηγηθούν μια ιστορία παιχνίδια και γι' αυτό η ύπαρξή τους θα συμβαδίζει με την ύπαρξη νέων ιδεών, σεναρίων και ιστοριών.

Ευχαριστώ για την ανάγνωση του γράμματος,
Τζιντζής Πλάτων

Αγαπητέ Πλάτωνα,
Εμείς σε ευχαριστούμε για τον κόπο που έκανες να το γράψεις και να μας το στείλεις. Δεν ξέρω βέβαια αν, τελειώνοντας τη Φαρμακευτική, βρεις και κάποιο... φάρμακο για τα σύγχρονα adventures, η αλήθεια πάντως είναι πως οι παλιοί καιροί των δύσκολων γρίφων που σε κρατούσαν κολλημένο για μέρες μπροστά στην οθόνη έχουν πια παρέλθει. Το αν αυτό είναι καλό μάλλον αποτελεί καθαρά υποκειμενικό θέμα - εξάλλου είναι σαφές πως πλέον ζούμε στην εποχή της "ευκολίας", όπου οι περισσότεροι κυνηγάμε να κάνουμε τη ζωή μας όσο πιο αυτοματοποιημένη γίνεται, κάτι που επιδρά και στην ίδια την κουλτούρα μας, κομμάτι της οποίας είναι και τα adventure games. Κάποτε αφιερώναμε στην ψυχαγωγία μας ένα σημαντικό κομμάτι της καθημερινότητάς μας, τώρα όμως, καθώς ο ελεύθερος χρόνος που ο καθένας μας διαθέτει ολοένα περιορίζεται από τις αυξημένες απαιτήσεις μιας έντονα αγχωτικής κοινωνίας που εμείς οι ίδιοι φτιάξαμε, αντίστοιχα προσαρμόζονται και τα παιχνίδια στα νέα δεδομένα: Εντυπωσιακά στην εμφάνιση, χαρακτηριστικά δείγματα του τεχνολογικά προηγμένου πολιτισμού μας, αλλά μικρά σε δράση και εύκολα, για να ξεμπερδεύουμε γρήγορα μαζί τους και να καταναλώνουμε στη συνέχεια τα επόμενα "εδέσματα" που καταφθάνουν για το... τραπέζι του gamer! Πιστεύω πως τα adventures, αν και στη μεγάλη πλειονότητά τους έχουν και αυτά ενταχθεί στο πλαίσιο που προανέφερα, διαθέτουν ωστόσο ακόμα εκπροσώπους τους που αντιστέκονται στο γενικό πνεύμα - και να είσαι σίγουρος πως θα συνεχίσουμε να τους παρουσιάζουμε από τις σελίδες του "PC Master", όπως άλλωστε κάνουμε μέχρι σήμερα!

DVD... TROUBLE

Γεια σας. Καταρχήν, συγχαρητήρια για τη δουλειά σας. Συνεχίστε έτσι.

Είμαι 28 χρονών και σας διαβάζω εδώ και 4 χρόνια. Είναι η πρώτη φορά που αποφάσισα να σας γράψω μήπως και με βοηθούσατε στο πρόβλημα που αντιμετωπίζω. Προσφάτως αποφάσισα να αναβαθμίσω το σύστημά μου αλλάζοντας το CD-ROM με το DVD της CREATIVE PC-DVD ENCORE WITH DXR3. Προτίμησα αυτή τη λύση με την κάρτα αποκωδικοποίησης για να μπορέσω να χρησιμοποιήσω το DVD στην τηλεόρασή μου. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι το πώς θα συνδέσω την έξοδο της κάρτας αποκωδικοποίησης με την τηλεόραση, η οποία απέχει περίπου 4 μέτρα. Φυσικά εννοείται πως το καλώδιο που δίνει η CREATIVE είναι πολύ κοντό (περίπου 1 μέτρο). Μπορώ στην αγορά να βρω κάποιο πιο μεγάλο; (Σημειωτέον ότι στην Τρίπολη που ρώτησα δήλωσαν άγνοια.) Αν δεν γίνεται, πώς θα μπορούσα να το προεκτείνω μόνος μου (ίσως με κάποια πατέντα).

Παράλληλα θα ήθελα, αν γίνεται, κάποια συμβουλή για το πώς θα μπορούσα να επιτύχω καλύτερα (ίσως με κάποιον άλλο τρόπο) αυτή τη σύνδεση με το home theater που διαθέτω και το οποίο αποτελείται από μια τηλεόραση SONY KV-29 STEREO, έναν ενισχυτή αποκωδικοποιητή Dolby Surround της JVC (AX-V6) (όχι ψηφιακό) και ένα στερεοφωνικό βίντεο της JVC, ώστε να μπορώ να έχω στερεοφωνικό και συνάμα πολυκάναλο ήχο από το DVD.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη βοήθειά σας, την οποία περιμένω με αγωνία.
Γιώργος Μ.

Αγαπητέ Γιώργο,
Το καλώδιο που χρειάζεσαι είναι μια προέκταση composite ή S-Video. Στην αγορά υπάρχουν τέτοια καλώδια, τα οποία δεν είναι καθόλου εξειδικευμένα. Η σύνδεση που αναζητάς δεν είναι κάτι το περίπλοκο, αρκεί να διαθέτεις μια καλή κάρτα ήχου. Από τη στιγμή που ο αποκωδικοποιητής σου δεν είναι ψηφιακός, ο ήχος θα πρέπει να παίζει μέσω της κάρτας ήχου. Σε αυτή την περίπτωση χρειάζεσαι κάρτα που να υποστηρίζει 4 κανάλια ήχου. Μια τέτοια κάρτα είναι η SB Live! Αν πάλι μπορείς να επιτύχεις σύνδεση μέσω της εξόδου ήχου του αποκωδικοποιητή, ακόμα καλύτερα, γιατί έτσι θα έχεις όλα τα κανάλια, έστω με αναλογικό ήχο. Απλά, όταν θα βλέπεις μια ταινία, πρέπει να επιλέξεις το κατάλληλο format ήχου.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας σχετικά μέτριος αναγνώστης του περιοδικού, αφού σε διαβάζω εδώ και περίπου 40 τεύχη. Μέχρι τώρα δεν μου δόθηκε η ευκαιρία να σου γράψω λόγω (κυρίως) έλλειψης θεμάτων, μόλις όμως μου παρουσιάστηκαν μερικά θέματα, αμέσως πήρα την απόφαση να σου στείλω αυτό το γράμμα. Καταρχήν, συγχαρητήρια για την ύλη του περιοδικού σου και ελπίζω να συνεχίσεις να είσαι τόσο αντικειμενικό όσο είσαι και τώρα. Για να περάσω στα θέματά μου:

***1)** Διαβάζω ουκ ολίγες φορές στο περιοδικό για το πόσο μ..... είναι ο Bill Gates και το τι ηλίθια προγράμματα φτιάχνει. Δεν λέω, ο άνθρωπος έχει κάνει πολλά λάθη σε ό,τι αφορά τα Win και άλλα προγράμματα και εκμεταλλεύεται τα προϊόντα του (κυρίως τα Win) για να λανσάρει και ορισμένα άλλα (π.χ. Explorer). Ωστόσο πρέπει να παραδεχτούμε πως κάνει ό,τι θα έκανε οποιοσδήποτε άλλος στη θέση του (λεφτά θέλει να βγάλει ο άνθρωπος), τη δε Microsoft θα έπρεπε να ευγνωμονούν οι*

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνες, διότι είναι από τις απειροελάχιστες μεγάλες εταιρίες που βγάζουν τα προϊόντα τους στα ελληνικά (και όχι μόνο) και μας διευκολύνουν τη ζωή (άλλωστε αυτός είναι ο κύριος λόγος που τη φθονούν οι άλλες μεγάλες εταιρίες).

***2)** Θα σε παρακαλούσα να προσθέσεις μερικές σελίδες στο περιοδικό που θα ασχολούνται με το Ultima Online (διάφορα νέα κ.λπ. από τον μαγικό αυτό κόσμο).*

***3)** Τέλος, θα σε παρακαλούσα (σαν πολλά παρακάλια δεν ρίχνω;) να κάνεις ένα αφιέρωμα στο overclocking (ή πουσάρισμα) των επεξεργαστών και των καρτών γραφικών, γιατί τα πράγματα έχουν προχωρίσει αρκετά και συνέχεια διαβάζω στο Internet για καινούριες ψήκτρες κ.λπ., αλλά δεν ξέρω πού διατίθενται στην Ελλάδα (αν ξέρεις κανένα ευρωπαϊκό κατάστημα με on-line αγορές, θα με εξυπηρετούσες πολύ).*

Αυτά τα... ολίγα είχα να γράψω.
Φιλικά,
Βασίλης Μαρθάρης
(Frantzeskos)

ΥΓ. 1: Για το θέμα του Bill Gates δηλώνω πως είμαι 17 χρονών και έχω ακόμη πολλά να μάθω, ωστόσο δεν παύω να έχω προσωπική άποψη για το θέμα (στο χέρι σας είναι να μου πείτε αν είμαι σωστός ή λάθος).

ΥΓ. 2: Ελπίζω τουλάχιστον σε απάντηση, αν όχι σε δημοσίευση, γιατί αυτά τα θέματα με καίνε και πιστεύω πως αξίζω μια μικρή ανταμοιβή για τα τόσα χρόνια που σε διαβάζω.

Φίλε Βασίλη,
Θα μελετήσουμε τις προτάσεις σου. Αφιέρωμα για on-line αγορές μέσω Internet έχουμε προγραμματίσει για τα επόμενα τεύχη και ελπίζουμε πως θα σε βοηθήσει να βρεις αυτό που ζητάς.

ΕΝΑ... ΦΙΔΙ ΣΤΟΝ ΚΟΡΦΟ ΜΑΣ!

Κύριε Vantor,
Είμαι ο SnakeMJK και θα ήθελα να μου κάνετε μια χαρούλα(!). Είμαι ο ευτυχής κάτοχος της καλύτερης και μεγαλύτερης clan/union της Ελλάδος στα strategy games. Αυτό που θα ήθελα είναι λίγη υποστήριξη, όπως να βάλετε την address του site μου σε κάποιο σημείο (προτείνω ένα box στο "Most Wanted", στη λύση του TSun ή ένα box στο "Online Gaming"). Το παιχνίδι στο οποίο ειδικεύεται η union είναι το TSun, αλλά μερικές φορές παίζουμε και Red Alert να θυμηθούμε τα παλιά. Η address είναι http://grgdi.cjb.net.

Ο παλαιότερος αναγνώστης σας ;-) ,
Παπασπύρου "SnakeMJK"
Ζήσης

Κύριε Snake,
Σας την κάναμε τη χαρούλα, όπως βλέπετε, στη στήλη "Αλληλογραφία". Καλές δουλειές και... αφήστε και κανέναν ζωντανό, ε;

ΤΑ ΔΩΡΕΑΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ

Αγαπητό "PC Master",
Διαβάζω με ιδιαίτερο ενδιαφέρον τα περισσότερα από τα άρθρα του περιοδικού, όμως η προσοχή μου επικεντρώνεται περισσότερο στις στήλες "User Power", "Μεταξύ μας" και "Αλληλογραφία", ίσως γιατί είμαι άνθρωπος που πιστεύει ότι μόνο με την εμπειρία μπορείς να προσεγγίσεις - άσχετα με το αν αδυνατείς να την κατακτήσεις - τη γνώση γύρω από οποιοδήποτε θέμα. Ετσι και εγώ προσπαθώ να διδαχθώ μέσα από τις εμπειρίες των άλλων ώστε να αποφεύγω δυσάρεστες καταστάσεις που ενδεχομένως αυτοί έχουν βιώσει.

Στο θέμα μας, λοιπόν, που δεν είναι άλλο από το περιβόητο Linux και τη λεγόμενη επανάσταση που έφερε στο χώρο των PCs τα τελευταία 3 χρόνια. Το προαναφερόμενο Unix λειτουργικό, χωρίς να είναι κάτι το ριζικά καινούριο, κατάφερε να εντυπωσιάσει ένα πραγματικά μεγάλο κοινό που έσπευσε, μέσα από το Διαδίκτυο αρχικά και αργότερα μέσω μίας από τις διανομές του κώδικα που παρείχαν κάποιοι, να έρθει σε επαφή με το λειτουργικό-απάντηση στα Windows. Η τρέλα για το Linux προχώρησε και μέσα σε λίγα χρόνια όλοι μιλάνε για αυτό, όλα τα περιοδικά γράφουν για αυτό, χιλιάδες τοποθεσίες στο Διαδίκτυο ασχολούνται με αυτό, ενώ πληθαίνουν οι εταιρίες που εκμεταλλεύονται εμπορικά και πουλούν το υποτιθέμενο δωρεάν λειτουργικό στα ράφια των καταστημάτων. Πολλοί δηλώνουν ευχαριστημένοι από την αυξημένη δημοτικότητά του, άλλοι εντυπωσιασμένοι από τις δυνατότητές του, την ταχύτητά του, την απλότητα που το διέπει. Ολα αυτά είναι καλά. Εκεί που απορώ όμως είναι με αυτούς που δηλώνουν εκστασιασμένοι από την προοπτική "εκθρονισμού" της Microsoft. Η άποψη μερικών από αυτούς, οι οποίοι μάλιστα το παίζουν και γνώστες, βρίσκει το φως μέσα από τα περιοδικά του χώρου. Η απλή λογική ορίζει πως η εκθρόνιση κάποιου γίνεται είτε για την ενθρόνιση κάποιου άλλου για την επικράτηση της Δημοκρατίας ή άλλου καθεστώτος. Το Linux δημιουργήθηκε μεν δημοκρατικά, με τη συνεισφορά δηλαδή της εργασίας πολλών ανθρώπων με όρεξη για κάτι καινούριο, αλλά ως εκεί. Από τη στιγμή που ο ίδιος ο πυρήνας ή τα παρεμφερή του έχουν απήχηση σε μια τεραστίων δυνατοτήτων αγορά, αυτή που έκανε τον Bill Gates τον πλουσιότερο εν ενεργεία εργαζόμενο, δεν μπορεί παρά να αποτελούν προϊόντα εκμετάλλευσης για τη Βιομηχανία της Πληροφορικής. Και αυτό κάνουν οι διάφοροι διανομείς του Linux: Εκμεταλλεύονται τη δουλειά για



την ανάπτυξη και τη διάδοση του προγράμματος όχι για την καλή τους την καρδιά ή το χατίρι των users, τους οποίους "άδικα" απομυζούσε χρόνια τώρα η Microsoft, αλλά για να γίνουν Microsoft στη θέση της Microsoft. Ολοι όσοι χαίρονται, λοιπόν, με την τροπή που έχει πάρει το θέμα, δεν το κάνουν με αντικειμενικά κριτήρια, αλλά διότι ενδεχομένως αντιπαθούν την πολιτική της Microsoft ή την κεφαλή αυτής. Αδιαφορούν δηλαδή για το αν κάποιος προκαθορίζει την εξέλιξη του χώρου, εκτός και αν πρόκειται για τον Πόρτα ή τη Μικρομαλακή του. Δεν τους νοιάζει για το αν έχουμε δικτατορία, αλλά το ποιος είναι ο δικτάτορας. Και εδώ επανέρχομαι στο θέμα του αναθεματισμού κάποιων αρθρογράφων που κακομεταχειρίζονται με την άγνοιά τους το δικαίωμα να ενημερώνουν τους υπόλοιπους. Ξεχνάτε, κύριοι/ες, πως και το MS-DOS, το πρωτότοκο λειτουργικό της Microsoft, ήταν ένα από τα πρώτα freeware λειτουργικά και σε αυτό το γεγονός οφείλεται η ταχύτατη διάδοσή του; Ενδεχομένως να μην το γνωρίζετε, αλλά σε γενικές γραμμές έτσι είναι.

Για την ιστορία, λοιπόν, τα πρώτα δικαστήρια στα οποία πρωταγωνίστησε ο Gates ήταν ακριβώς για αυτό το θέμα, ότι δηλαδή μοιράζει ένα λειτουργικό σε εξευτελιστική τιμή, ζημιώνοντας έτσι την IBM και της τότε κυρίαρχες εταιρίες που πωλούσαν τις δικές τους προτάσεις για πολλά για εκείνη την εποχή σημερινά εκατομμύρια το αντίτυπο. Φυσικά, δεν απαγορεύτηκε η έκδοση του MS-DOS και λόγω της αυξανόμενης δημοτικότητάς του ακόμα και η ίδια η IBM άρχισε να το χρησιμοποιεί ως βάση για τα προγράμματά της και να το μοιράζει προεγκατεστημένο στα PCs της. Σύντομα η έννοια του PC ήταν άρρηκτα συνδεδεμένη με το DOS, τον πυρήνα του οποίου πλήρωναν αδρά οι εταιρίες προκειμένου να τον χρησιμοποιήσουν, μια και τα πνευματικά δικαιώματα ήταν της Microsoft. Το DOS τώρα ήταν παντού, οι εφαρμογές ξαναγράφονταν όλες σιγά σιγά, γι' αυτό και όλοι ήταν ευχαριστημένοι. Τόσο που, όταν οι επόμενες εκδόσεις του DOS πωλούνταν σαφώς ακριβότερα, δεν θέλησαν να μπουν στη φασαρία της αλλαγής σε άλλο λειτουργικό και το αγόρασαν. Ηρθαν τα Windows, αντίγραφο MacOs, και η φήμη της Microsoft και μόνο ήταν αρκετή για να διαδοθούν. Ηρθαν τα Windows 95 με τα bugs, το ψευτο32bit, τις ελλείψεις, αλλά τα φόρεσαν όλοι. Το ίδιο -κατά τη γνώμη μου- θα γίνει και με το Linux, όπως έγινε και με το Netscape Communicator. Θα το φορέσουν όλοι και, πριν να το καταλάβουν, θα πληρώνουν για το δωρεάν λειτουργικό τους και θα είναι και ευχαριστημένοι! Το δωρεάν πουλάει τελικά. Και χάρη στη μαγεία του Διαδικτύου, με τις απεριόριστες δυνατότητες διακίνησης πληροφορίας που προσφέρει, θα γίνει πολύ γρηγορότερα. Βλέπετε μεταφέρει πληροφορίες, όχι απαραίτητα την αλήθεια. Πιστεύω ακράδαντα πως, αν η Microsoft ήθελε να απαρνηθεί όσα κατάφερε με τα Windows, εκμεταλλευόμενη την εμπειρία της, θα μπορούσε να παρέχει ένα Linux σαφώς ανώτερο από άλλες γνωστές διανομές. Αν δει ότι τα Windows χάνουν το παιχνίδι, θα το κάνει, έμμεσα ίσως, και το Linux θα γίνει Windows στη θέση των Windows. Αν δεν το έχει ήδη κάνει είναι γιατί δεν θέλει να υποχωρήσει, κάτι που καμία εταιρία με το δυναμικό της δεν θα έκανε. Αυτό θέλουμε, τελικά; Μας ενδιαφέρει το όνομα και μόνο ή υπάρχουν πράγματι κάποιοι που πιστεύουν πως μια οποιαδήποτε εταιρία λειτουργεί αφιλοκερδώς; Γιατί να ξοδεύουν χρήματα και χρόνο;

Είναι γεγονός πως τα προϊόντα που βασίζονται στα Windows καθώς και το ίδιο το λειτουργικό παρουσιάζουν προβλήματα, τα περισσότερα από τα οποία οφείλονται στην κακή επικοινωνία τους με τον πυρήνα του λειτουργικού και τα υποσυστήματα κάθε υπολογιστή. Εύλογα λοιπόν προκαλείται δυσαρέσκεια από μέρος των καταναλωτών, όταν κρεμάει το σύστημά τους. Τι κάνει όμως όλους αυτούς τους ορκισμένους εχθρούς της Microsoft να πιστεύουν ότι το Linux θα ξεπεράσει τα προβλήματα αυτά; Και γιατί υπαίτιο είναι οπωσδήποτε το λειτουργικό και όχι τα επιμέρους προγράμματα; Τα Unix λειτουργικά προσεγγίζουν το θέμα τελείως διαφορετικά, χαρίζοντας πολύ μεγάλη σταθερότητα. Γιατί όμως κανένα από τα λειτουργικά αυτά που κυκλοφορούν χρόνια τώρα δεν ανταγωνίσθηκε ισάξια τα Windows σε καμία από τις εκδόσεις του; Με ποια φιλοσοφία έχει αναπτυχθεί κάθε προϊόν; Με τον τρόπο που παρουσιάζονται τα πράγματα μέσα από τις σελίδες των περιοδικών δεν φαίνεται ξεκάθαρα πως όποιος επιθυμεί να εγκαταστήσει το Linux και να αντικαταστήσει τα Windows γυρεύει μπελάδες. Θα εκτελεί μία δύο εφαρμογές, θα σερφάρει με ασφάλεια, θα παίζει MP3, όλα αυτά ακόμα και σε έναν 486, αλλά ως εκεί. Οι έστω ελλιπείς δυνατότητες Plug'n'Play των Windows θα είναι συγκριτικά ανύπαρκτες, η διαθεσιμότητα προχωρημένων εφαρμογών πολύ μικρή για πολύ καιρό, ενώ αν υπάρχουν, θα είναι πολύ ακριβότερες λόγω πάντα της ιδιαίτερης φιλοσοφίας των Unix που δεν απευθύνονται σε home users. Ακόμα η εγκατάσταση των Windows θα φαντάζει παιχνίδι μπροστά σε αυτήν του Linux και βέβαια να μην ελπίζετε ότι θα χρειαστεί μόνο μία. Με λίγα λόγια, ένας αντικειμενικός χρήστης ασχέτως εμπειρίας, τον οποίο νομίζω ότι αντιπροσωπεύω, θα απέρριπτε χωρίς δεύτερη σκέψη τη λύση Linux. Απλά το αδικαιολόγητο μένος κάποιων (για εμένα φθόνος, γιατί την επιτυχία= χρήμα=δόξα πολλοί αγάπησαν, τον επιτυχημένο=κερδισμένο=ξακουστό κανείς) για τη Microsoft τούς φορά παρωπίδες και ενεργούν μόνο για να αντιδρούν στην πολιτική της Microsoft και τα προϊόντα της.

Γενικά η Microsoft δεν "γεννήθηκε" η μεγαλύτερη εταιρία του χώρου, αλλά χτίσθηκε κομμάτι κομμάτι, από ανθρώπους που παρήγαγαν ποιοτικά πακέτα εφαρμογών σε ιδιαίτερα ανταγωνιστικές τιμές, ενώ οι έξυπνες λύσεις που πρότειναν και εφάρμοσαν άνοιξαν το δρόμο για την ταχύτατη εξάπλωση των PCs. Εμείς, οι τελικοί χρήστες, ανεβάσαμε την εταιρία με την προτίμησή μας στα προϊόντα της, παραδεχθήκαμε δηλαδή την ανωτερότητά τους. Τώρα, αν τα προϊόντα αυτά υπόσχονται πράγματα που δεν παρέχουν στην πραγματικότητα ή είναι ελλιπή, ας μην ξεχνάμε ότι και τα ανταγωνιστικά προϊόντα το ίδιο κάνουν και μάλιστα διαρκώς, σε μια προσπάθεια να κερδίσουν τις εντυπώσεις. Οι άνθρωποι προσπαθούν να κερδίσουν και θα το κάνουν με κάθε τρόπο, και εμείς "τσιμπάμε"! Το ίδιο κάνουν και οι διανομείς του Linux. Υπόσχονται λαγούς με πετραχήλια και ελπίζουν να πετύχουν. Αν φάμε το δόλωμα τύπου MS-DOS, η ιστορία θα επαναληφθεί με άλλους πρωταγωνιστές και γιατί όχι με ανάστροφους ρόλους (η Μικρομαλακή θα κλαίγεται στο δικαστή για το μονοπώλιο του Κοκκινοκάπελου κ.λπ.)! Και στο κάτω κάτω, τι απαίτηση μπορούν να προβάλουν οι αντιρρησίες αυτοί, που στη συντριπτική πλειονότητά τους αμφιβάλλω αν έχουν αγοράσει, όχι την τελευταία, αλλά οποιαδήποτε από τις εκδόσεις των προγραμμάτων της Microsoft; Φωνάζει ο κλέφτης δηλαδή και εμείς τον ακούμε; Ή εταιρίες, όπως η Microsoft, που μας "κλέβουν" αξίζουν τέτοια μεταχείριση, ενώ π.χ. οι εταιρίες παιχνιδιών όχι; Γιατί τα παράπονα για πειρατικά παιχνίδια καταλήγουν -όπως γράφετε- στον κάδο ανακύκλωσης των συντακτών σας και γράμματα παραπόνων για τη Microsoft και τα διάφορα bugs των Windows κοσμούν στήλες ολόκληρες, όχι μόνο στο δικό σας αλλά στα περισσότερα περιοδικά; Ελέγξατε ποτέ αν δικαιούται τη χρήση και μόνο των Windows π.χ. αυτός που σας πληροφορεί για τα προβλήματα και βρίζει τη Microsoft απαιτώντας καλύτερο λειτουργικό; Αμφιβάλλω αν σας πέρασε ποτέ από το μυαλό κάτι τέτοιο, βιαστήκατε όμως να βγάλετε



σκάρτο το προϊόν, έμμεσα έστω, δημοσιεύοντας ανάλογα παράπονα και ίσως επαυξάνοντας. Μάλιστα, κύριοι, πρέπει να παραδεχθούμε ότι τα Windows είναι το μόνο ΔΩΡΕΑΝ λειτουργικό, που μοιράζεται με τους περισσότερους υπολογιστές πακέτο, που υποστηρίζεται από όλα σχεδόν τα προγράμματα και επιπλέον μας δίνει το δικαίωμα να το αναβαθμίζουμε πρακτικά δωρεάν, αν έχουμε πρόσβαση στο Διαδίκτυο! Ταυτόχρονα είναι σαφώς πιο ολοκληρωμένο από το Linux, με πιο φιλικό περιβάλλον (και ας είναι άθλιες οι αποδόσεις ορισμένων όρων στην ελληνική έκδοση) και έχει μεγαλύτερη συμβατότητα με τις συσκευές hardware. Το βρίσκουμε παντού αντιγραμμένο και δεν χρειάζεται και τον τόμο που περιέχουν οι διανομές Linux για να αποδώσει, ίσως ακόμα και να εγκατασταθεί από αρχάριους. Ας μάθουμε επιτέλους να κρατάμε μικρό καλάθι εκεί όπου δεν ξέρουμε από πρώτο χέρι πόσα φρούτα υπάρχουν, ειδικά αν τα δέντρα, ακόμα και τα άδεια, δεν μας ανήκουν. Εδώ μπαίνουν τα ενσυνείδητα περιοδικά που οφείλουν να προστατέψουν τον καθένα μας. Αυτός είναι ο ρόλος των Power Users, των ενεργών χρηστών και ειδικά αυτών που θεωρούν τον εαυτό τους "ειδήμονα" του χώρου: να ενημερώνουν όσους και όπως μπορούν για το καλό του συνόλου. Γι' αυτό και εγώ περιμένω πολύ περισσότερα από το περιοδικό σας. Το περιοδικό που τιμώ με την αγορά του και την ανάγνωσή του οφείλει να μου προσφέρει περισσότερα. Οι συντάκτες του οφείλουν στον εαυτό τους περισσότερα. Γιατί αλλιώς είναι χειρότεροι από τη Microsoft, που κάνει ό,τι κάνει χωρίς το προσωπείο του αδέκαστου δημοσιογράφου που "μάχεται" για την αλήθεια και την αντικειμενικότητα.

Οφείλουν να σέβονται την επιρροή που ασκούν στο σύνολο και να τη χρησιμοποιούν ενσυνείδητα και αποτελεσματικά, κάτι πολύ δύσκολο να γίνεται πάντα, αλλά τουλάχιστον να φαίνεται ότι προσπαθούν. Γιατί όταν ψάχνουμε το δέντρο και χάνουμε το δάσος κάτι τρέχει...

Τόλιος Δημήτριος

Φίλε Δημήτρη,

Δεν ξέρω τι ζητάς από το περιοδικό που, όπως γράφεις, "τιμάς με την αγορά του και την ανάγνωσή του", αυτό πάντως θα σχολιάσει ορισμένα από τα ενδιαφέροντα θέματα που θίγεις με τη γλώσσα της αλήθειας, όπως προσπαθεί να κάνει πάντα.

Καταρχήν, τα Windows δεν είναι δωρεάν λειτουργικό. Οταν αγοράζεις ένα καινούριο PC που τα έχει προεγκατεστημένα, η τιμή τους συμπεριλαμβάνεται στο κόστος του υπολογιστή, άσχετα αν εσύ δεν τα βλέπεις να αναφέρονται πουθενά στην απόδειξη και υποθέτεις το αντίθετο. Η Microsoft είναι μια εμπορική εταιρία με σκοπό το κέρδος κι όχι κάποιο φιλανθρωπικό ίδρυμα που μοιράζει δωρεάν λειτουργικά στους φτωχούς κατασκευαστές για να τους ελεήσει. Αν κατά καιρούς προσφέρει κάτι -προσωρινά- δωρεάν, δεν το κάνει για κανέναν άλλο λόγο παρά για να αυξήσει το μερίδιό της σε αγορές που θεωρεί "επικίνδυνες" λόγω του ανταγωνισμού.

Το Linux ξεκίνησε καθαρά χομπίστικα, από ανθρώπους που ενδιαφέρονταν για την έρευνα κι όχι για το εμπόριο. Το πώς θα εξελιχθεί θα εξαρτηθεί από διάφορους παράγοντες, κι έτσι κανείς δεν μπορεί να το προβλέψει με σιγουριά. Εχε όμως υπόψη σου πως πολλές καινούριες ανακαλύψεις ξεκίνησαν από το μεράκι πέντε ανθρώπων και με ορμητήριο ένα γκαράζ ή μια αποθήκη και πέρασαν στο στάδιο της βιομηχανικής παραγωγής και βέβαια στην αγορά που ως γνωστό λειτουργεί με τους δικούς της νόμους. Αυτό δεν είναι κατ' ανάγκη κακό, αφού μόνο έτσι μπορούμε σήμερα και απολαμβάνουμε όλοι μας ένα σωρό "καλούδια". Ωστόσο επειδή στο χώρο της Πληροφορικής κυκλοφορούν πολλά προγράμματα, κάθε λογής, σε μορφή freeware ή shareware, έχουμε κα-



κομάθει λιγάκι. Οχι όμως και να βρίζουμε όποιον θέλει να πληρωθεί για τη δουλειά του, επειδή εμείς είμαστε μαθητές ή φοιτητές, τρώμε τα λεφτά του μπαμπά και δεν νιώθουμε στο πετσί μας πώς βγαίνει το μεροκάματο (δεν αφορά εσένα αυτή η παρατήρηση, γενικότερα μιλάω). Δεν πρέπει να μας διαφεύγει το γεγονός ότι εκατοντάδες δημιουργικές εταιρίες έχουν κλείσει εξαιτίας αυτής ακριβώς της νοοτροπίας, ενώ αυτοί που ευνοούνται είναι οι κολοσσοί του κλάδου, οι οποίοι όντως επικρατούν στις μέρες μας, με συνέπεια, είτε παράγουν παιχνίδια, είτε λειτουργικά συστήματα, είτε οτιδήποτε άλλο, τα προϊόντα τους να διακρίνονται από την ομοιομορφία που επιτάσσει η εκάστοτε "σιωπηρή πλειοψηφία" και οι, πάντοτε αδυσώπητοι, νόμοι της αγοράς. Αν θέλετε να πάψετε να είστε απλά τα target groups κάποιων δεινών market researchers και να μεταβληθείτε σε κοινό με δημιουργική και ενεργό παρουσία στα δρώμενα, θα πρέπει να ενισχύετε και τους "μικρούς" που διαφοροποιούνται από τους κυνηγούς των μαζών. Τουτέστιν, να τους δίνετε και κανένα φράγκο.

MISCELLANEOUS

Αγαπητό "PC Master", Καταρχήν, να σου ευχηθώ συγχαρητήρια για την όλη εικόνα και τη φανταστική ύλη του περιοδικού σας, αλλά αυτό είναι ήδη γνωστό πανελλαδικά (ποπό! κολλάω ολόκληρος!).

Ας περάσω όμως στις ερωτήσεις και τις προτάσεις μου:

***1)** Θα συμφωνήσω με την πρόταση του Mentor16 (τεύχος 112) για την τοποθέτηση αρχείων MP3 στο συνοδευτικό CD, κατά προτίμηση ξένων. Ελληνικά μπορείτε να βρείτε στο site http://peppas.fsn.net (προσοχή δεν συστήνεται σε ανηλίκους - κοίτα ποιος μιλάει, και εγώ ανήλικος είμαι!).*

***2)** Η έκδοση του WinLinux με εξέπληξε. Δεν περίμενα ένα τόσο σταθερό και τόσο φιλικό περιβάλλον προς το χρήστη. Οι δύο διανομές Linux, που πιστεύω πως είναι οι καλύτερες, είναι η RedHat και η SuSe, για τις οποίες θα ήθελα να μου αναφέρετε κάποιες ενδεικτικές τιμές στην αγορά.*

***3)** Μη σταματήσετε να βάζετε emulators στο CD, αλλά και πολλά παιχνίδια. Θα ήθελα επίσης μια φορά να δημοσιεύσετε στις σελίδες των emulators κάποια sites τα οποία θα περιέχουν τόσο τα προγράμματα που χρειάζονται όσο και παιχνίδια για το εν λόγω πρόγραμμα, γιατί μόνο ένα site κάθε μήνα -όπως και να το κάνουμε- δεν φτάνει.*

***4)** Στη διεύθυνση http://www.freeformint.com/ υπάρχει ένα φανταστικό RPG freeware. Σας συστήνω να το κατεβάσετε και να το δημοσιεύσετε στο CD του περιοδικού. Το μέγεθός του είναι περίπου 23MB. Στο ίδιο site υπάρχουν και άλλα ωραία παιχνίδια, αλλά θα τρομάξετε με τις απαιτήσεις τους.*

***5)** Γιατί σταματήσατε το θέμα με προγραμματισμό στη VB 6; Εγώ που δεν έχω την C++ 6, τι θα κάνω τώρα; Οπως και να το κάνουμε, Visual Basic έχουν πολλοί περισσότεροι απ' όσους έχουν C++.*

Τελειώνοντας, να σας ευχηθώ να χιλιάσετε τα τεύχη σας και να δώσετε τα συγχαρητήριά μου στον Θοδωρή για τα φανταστικά-τρομερά-ανεπανάληπτα σκιτσάκια του.

Ελπίζω σε δημοσίευση,
Γκουβέρης Νίκος

Φίλε Νίκο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Το θέμα της Visual Basic είχε αρχίσει πια να εξαντλείται, μετά τα δεκάδες άρθρα στο περιοδικό, και είπαμε να περάσουμε στη Visual C, που άλλωστε χρησιμοποιείται από πολλούς σύγχρονους developers. Φυσικά, δεν αποκλείεται να επανέλθουμε στη Visual Basic στο μέλλον, εάν παραστεί ανάγκη. Εμπορικά τραγούδια σε MP3 μορφή δεν μπορούμε να βάλουμε στα CD ROMs, γιατί προστατεύονται από copyrights, δεν αποκλείεται όμως να συμπεριλάβουμε στα επόμενα τεύχη ορισμένα που διατίθενται ελεύθερα από τους ίδιους τους δημιουργούς τους.

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Command & Conquer σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πισσάνος Λευτέρης
Τηλέφωνο: 9332265

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Total War, που είναι add-on του Warcraft 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χαραλαμπίδης Κων/νος
Τηλέφωνο: (0382) 27438

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Daggerfall με βιβλίο οδηγιών σε τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αποστόλου Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0251) 21279

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Indiana Jones & the Fate of Atlantis και Loom αυθεντικά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιαβής Δημήτρης
Τηλέφωνο: 6851548

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Shogo, Half-Life, Wc3, Myth 2, X-Files, Rites of War, Blood 2, Thief, Freespace, Fly. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοσούτζης Σταύρος
Τηλέφωνο: (0531) 29319

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα παιχνίδια Red Alert (Collector's Pack - με αφίσες και μουσικό CD) προς 8.500 δρχ. και τα Actua Soccer 2 και Case of the Red Horse Tattoo προς 2.500 δρχ. Ολα μαζί 12.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γλύτσος Θόδωρος
Τηλέφωνο: (031) 325767

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στην τελευταία σελίδα του περιοδικού και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games/hardware κ.ο.κ. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα Tomb Raider, IF-16 και A Bug's Life. Επίσης τα Sega Rally Championship και Caesar 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορφανός Γιώργος
Τηλέφωνο: 5821981

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σε αντιγραφή τα εξής παιχνίδια: Rainbow Six, Tomb Raider 3, Lomax, FIFA 99, International Rally Championship, Fighter Squadron. Ολα μαζί 15.000 δρχ. ή 2.500 δρχ. το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπορμπουδάκης Πέτρος
Τηλέφωνο: 2827539
E-mail: popop@x-treme.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα C&C: Tiberian Sun προς 7.000 δρχ., Star Wars: Phantom Menace προς 6.000 δρχ., και Fallout 1 & 2 προς 5.000 δρχ. Ολα στο κουτί τους original. Επίσης ζητείται το Shogo. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεοδωρόπουλος Ηλίας
Τηλέφωνο: 8213382
E-mail: sunblock@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια NBA Live 99 προς 7.000 δρχ., NBA Live 98 προς 1.000 δρχ., Quake 2 προς 2.000 δρχ., Ring (6 CDs) προς 5.000 δρχ. και Die Hard Trilogy προς 2.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σεβρικόζης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (031) 328026

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ adventures. Εχω όλα τα παλιά παιχνίδια των Sierra και LucasArts σε δισκέτες για τους νοσταλγούς. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κατσαμάς Κων/νος
Τηλέφωνο: 8053080
E-mail: 1y19558@alpha1.sse.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το πρόγραμμα Bleem 1.4 γνήσιο, το οποίο επιτρέπει στον Η/Υ να παίζει παιχνίδια από PlayStation. Δώρο το Crash Bundicoot 3. Τιμή 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κορωναίος Γιάννης
Τηλέφωνο: (0385) 24810

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Aliens vs Predator αυθεντικό προς 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τριχόπουλος Αργύρης
Τηλέφωνο: 0977-143441
E-mail: info@webwonders.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για Η/Υ. Γίνονται και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεχαγιάς Παύλος
Τηλέφωνο: (0343) 32120

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Tomb Raider 3, Grand Theft Auto, Resident Evil 2 καθώς και CD από περιοδικά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημητροκάλλης Γεώργιος
Τηλέφωνο: 7225561

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ Settlers 3 original με Curse of Monkey Island, Sim City 3000 ή Entertainment. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιαννούλης Γιώργος
Τηλέφωνο: 6015791
E-mail: bd-naurba@otenet.gr

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ τα Redneck Rampage, Riven, Superbike World Championship με τα Quest for Glory Collection,

Stonekeeper, Space Quest Collections. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεσίσογλου Κων/νος
Τηλέφωνο: 6891011

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επεξεργαστής Intel Pentium 200MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσακίρογλου Αθανάσιος
Τηλέφωνο: (0381) 24549

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου και κάρτα βίντεο σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζιάκας Ανδρέας
Τηλέφωνο: 2533222

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ επεξεργαστής Intel Pentium 166 ως 200MHz, καθώς και mainboard κατά προτίμηση Soyo. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολάου Δημήτρης
Τηλέφωνο: 2624790

ΠΩΛΕΙΤΑΙ οθόνη NOKIA 15" XI, αδούλευτη, αγρατσούνιστη, πεντακάθαρη προς 55.000 δρχ. (τιμή στα καταστήματα 100.000 δρχ.). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπαλάκας Κώστας
Τηλέφωνο: (0221) 79526

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Diamond Viper 550 TV out 16MB, από καινούριο σύστημα, τιμή 25.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καπίρης Δημήτρης
Τηλέφωνο: (0285) 32224

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Diamond Stealth II G460 8MB Agp, ιδανική για συνδυασμό με Voodoo 1 ή 2. Τιμή 15.000 δρχ. και δώρο ένα παιχνίδι επιλογής σας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977 824618

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ μαζί η κάρτα οθόνης Viper 330 Agp 4MB και η 3dfx Orchid 3D 4MB PCI. Τιμή 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κόντης Νίκος
Τηλέφωνο: 9831221
E-mail: parktemplar@alleymail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 133, 16MB, SVGA Cirrus Logic 1MB, HDD 1.2GB, 8x CD-ROM, monitor 15", κάρτα ήχου, Windows 95, ηχεία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσακανίκας Γεώργιος
Τηλέφωνο: 9332711

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CD-ROM drive Philips 24x σε άριστη κατάσταση προς 9.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στρομπολάκος Αριστείδης
Τηλέφωνο: 5983970

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ H/Y Pentium 166 MMX, 2.1GB, 16MB RAM, CD-ROM Hitachi 24x, κάρτα γραφικών Diamond Monster Fusion PCI 16MB, κάρτα ήχου SoundBlaster 16 συμβατή, ηχεία Primax 120W, modem εσωτερικό 33.600Kbps, εκτυπωτής έγχρωμος Lexmark, οθόνη 14" έγχρωμη. Δώρο Windows 98, NBA Live 99, NHL 99. Τιμή 178.000 συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλεξανδρόπουλος Παύλος
Τηλέφωνο: 5900539

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Omiro High Score 3dfx Voodoo 16MB και Diamond Viper 300 4MB AGP προς 10.000 δρχ. η καθεμία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ντεμπιτζιάς Σπύρος
Τηλέφωνο: (031) 662866

ΠΩΛΕΙΤΑΙ modem US Robotics Message 56K προς 40.000 δρχ. Λειτουργεί ως fax και τηλεφωνητής με κλειστό PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιλκίρης Χρήστος
Τηλέφωνο: 6391676
E-mail: Ctsiakiris@webvista.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CPU Pentium III 600MHz προς 60.000 δρχ. λόγω ανάγκης. Επίσης πωλείται H/Y με CPU Pentium II 200MHz. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζιάκας Ανδρέας
Τηλέφωνο: 2533222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ οθόνη IBM G40 14", κάρτα ήχου SoundBlaster 16bit, κάρτα γραφικών Diamond Speedstar 8MB, μαζί ή χωριστά. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καμπέρος Γιώργος
Τηλέφωνο: 7249949

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Diamond Monster Voodoo 2 και Diamond Stealth 3D 2000. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βατσινέας Γεώργιος
Τηλέφωνο: 4912752, 0972-229068

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Sega Saturn με 2 χειριστήρια και 3 παιχνίδια, τα Sws, Quake, NBA Jam Extreme, προς 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σαπουντζής Στέφανος
Τηλέφωνο: 2812819

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CD-ROMs με όλους τους δίσκους των Metallica σε MP3 προς 5.000 δρχ., και δώρο το Motoracer και το Bleem 1.5. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμίδης Θωμάς
Τηλέφωνο: (0332) 41345

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ για Gameboy οι κασέτες Legend of Zelda, Links Awaking, Primal Rage, Aliens 3 και Battletoads. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Φρανς Γκοδλέφσκυ
Τηλέφωνο: (0591) 25611

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για Amiga σε τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζιάκας Ανδρέας
Τηλέφωνο: 2533222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κασέτες Gameboy Gremlins 2, Kwirk προς 5.000 δρχ. η μία και 32MB SDRAM PC 66 μόνο 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πλευριτάκης Νίκος
Τηλέφωνο: (0841) 33159

PC

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε κι εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού.

Καλή επιτυχία!



5 ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

προσφορά
της Beacon Mutimedia



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
ΣΚΑΚΙ

προσφορά των Εκδόσεων
Γενναδείου Σχολής

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Ιδού σε παγκόσμια αποκλειστικότητα η διαφημιστική αφίσα της νέας έκδοσης του Πολέμου των Αστρων. Το Star Wars έρχεται στις οθόνες των κινηματογράφων πριν από το τέλος του 2000. Οποιαδήποτε ομοιότητα με αληθινά πρόσωπα ή καταστάσεις είναι απολύτως συμπτωματική (ναι, καλά...).

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι έχουν συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

O	D	I	N	E	I	F	Y	O	U	V	A	R	K	J	L	O
W	Y	F	I	I	L	E	V	I	A	T	H	A	N	F	E	X
H	U	R	K	W	R	T	O	K	C	O	M	E	Q	E	I	H
Y	J	I	A	I	S	C	A	R	B	U	N	C	L	N	E	I
T	O	T	R	L	P	H	Y	U	B	W	E	G	E	H	R	K
T	Y	O	E	L	A	Y	I	R	A	D	E	O	R	U	D	L
N	H	P	W	T	O	H	E	V	H	N	H	H	A	M	S	A
G	A	O	H	F	E	N	W	Q	A	P	J	Y	H	A	F	L
E	D	T	J	O	B	A	H	A	M	U	T	Z	E	R	O	E
R	E	E	I	U	O	T	T	R	U	G	I	L	G	A	M	X
E	S	W	B	T	E	N	C	E	T	K	I	L	E	R	A	A
F	R	Q	E	O	R	R	H	G	A	B	R	I	E	K	I	N
K	N	I	G	H	T	S	O	F	T	H	E	R	O	U	N	D
E	G	F	H	E	R	E	C	U	H	U	K	L	K	J	F	E
S	N	A	S	S	O	S	O	I	N	M	N	O	M	A	V	R
N	E	O	B	A	H	A	M	U	T	H	I	H	O	T	G	T
P	O	G	F	E	R	I	O	P	K	L	G	N	L	A	L	G
V	A	R	I	E	M	E	G	O	K	O	H	E	I	K	E	F

1. ODIN
2. SHIVA
3. BAHAMUT
4. BAHAMUT ZERO
5. IFRIT
6. KNIGHTS OF THE ROUND
7. ALEXANDER
8. HADES
9. KUJATA
10. TITAN
11. CHOCO MOG
12. RAMUH
13. LEVIATHAN
14. NEO BAHAMUT
15. PHOENIX
16. TYPHOON

Το θέμα μας σε αυτό το τεύχος είναι τα μυθικά τέρατα ή οι θεοί που μπορείτε να κάνετε summon στο Final Fantasy 7.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE | WARHAMMER 40K: RITES OF WAR | SPACE INVADERS | AGE OF EMPIRES 2 | PHARAOH

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λάθος φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ενώστε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΤΙ ΤΗΣ ΛΕΙΠΕΙ;

20 ΒΑΘΜΟΙ

Αυτή τη φορά δεν θα σας ζαλίσουμε με χαζές και διόλου πειστικές εισαγωγές. Απλά θα σας ζητήσουμε να βρείτε το κομμάτι που λείπει από τη φωτογραφία.


1

2

3

4

5



Κι όμως, γίνονται και αυτά...

(βασισμένο σε πραγματική ιστορία)

Εκείνη την ημέρα ήταν ιδιαίτερα χαρούμενος. Είχε μόλις διαβάσει το τελευταίο τεύχος του περιοδικού, μέσα στο οποίο υπήρχε τελικά το review του παιχνιδιού που τον είχε παιδέψει τόσο. Εκτός αυτού μάλιστα, είχε δει την ομάδα του να κερδίζει, άσχετα αν αυτή η νίκη ήταν για άλλη μία φορά... περίεργη. Ποσώς τον ενδιέφεραν οι θόρυβοι που είχαν ακουστεί για επέμβαση εισαγγελέα και άλλα τέτοια σχετικά. Η γνώμη του για την ελληνική δικαιοσύνη ήταν πάντα η καλύτερη... Τις σκέψεις του διέκοψε ένα τηλεφώνημα. Αμέσως πήρε σοβαρό ύφος και έφερε στο νου του τις σπουδές του στο Πανεπιστήμιο του Bradford σχετικά με το "Η ζωή ενός συντάκτη του PCM".

- "PC Master", λέγετε παρακαλώ...
- Γεια σας. Εχω μια ερώτηση: Γιατί όταν τρέχω το patch του Championship Manager δεν λειτουργεί τίποτα; Μήπως είναι corrupted το αρχείο;
- Οχι, αυτό αποκλείεται. Ποια έκδοση του παιχνιδιού έχετε;
- Τι εννοείτε "ποια έκδοση"; Απλά έχω το patch και θέλω να παίξω το παιχνίδι...
- Κοιτάξτε στο CD του παιχνιδιού κάπου που να αναφέρει "version" ή "v" μαζί με κάποιον αριθμό.
- Το CD του παιχνιδιού; Γιατί, πρέπει να το έχω και αυτό; (ντόινγκ!)

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και συμπληρώστε τα γράμματα που αντιστοιχούν σε αυτές στα οκτώ κουτάκια. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα της ερμηνεύτριας του "Eyes on me" στο Final Fantasy 8.

1	2	3	4		5	6	7	8

1 Η συγγραφέας των Gabriel Knight Mysteries.
- G. Η Δώρα
- F. Η Jane Jensen
- J. Η Anne Rice

2 Η πιο διάσημη ατάκα από το Grim Fandago.
- E. Karambas!
- R. Vila Riba, Vila Bajo!
- A. Viva La Revolution!

3 Το τελευταίο RPG της Valkyrie Studios.
- Y. Septerra Core
- F. Hard Core
- O. Soft Core

4 Δάνεισε τη φωνή του για άλλη μία φορά στον Gabriel Knight.
- E. Τιμ Κάρι
- F. Τζιμ Κάρεϊ
- G. Στέφανος Κορκολής

5 Τι σημαίνουν τα αρχικά FAT?
- W. File Allocation Table
- R. FAT? Ma den ime "fat", apla ligo ...efsomos
- Q. Folder Address Tambourine

6 Εμφανίζεται ως unit στο expansion του Heroes of Might and Magic 3.
- O. Firebird
- T. Pontiac
- F. Werewolf

7 Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι λειτουργικό σύστημα;
- T. MS WIN98
- P. DOS
- N. ODT

8 Είναι ο υπέρτατος Necromancer στην ιστορία του Warhammer.
- G. O Nagash
- K. O Tragash
- H. O Ανδριανέσης

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 114. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 7 Φεβρουαρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 15 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 4η Φεβρουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 117. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 24 Μαρτίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E., την DESPEC MULTIMEDIA και εκδόσεις Γενναδείου Σχολής.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΤΗΛ.: ....

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Collection



Παραγγείλτε **εύκολα** και **γρήγορα** τα βιβλία που θέλετε!

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

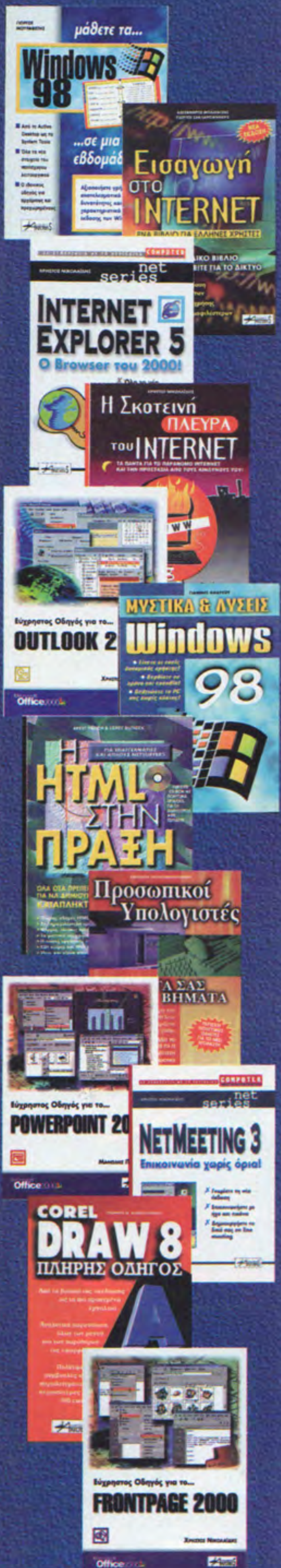
Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό (σελίδα 163)

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, MasterCard, Eurocard, Diners Club International



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Δίκτυα-Internet

ΕΒ-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
ΕΒ-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
ΕΒ-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
ΕΒ-00-271	FrontPage 98	133	3.500
ΕΒ-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
ΕΒ-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
ΕΒ-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
ΕΒ-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
ΕΒ-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
ΕΒ-00-218	web.guide	308	6.800
ΕΒ-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
ΕΒ-00-200	Αναζήτηση πληροφοριών μέσω του World Wide Web	106	3.500
ΕΒ-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
ΕΒ-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
ΕΒ-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
ΕΒ-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
ΕΒ-00-260	Intranets	360	6.200

Λειτουργικά Συστήματα

ΕΒ-00-297	Windows 2000	600	
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
ΕΒ-00-243	Η Βίβλος των Windows 95	715	9.300
ΕΒ-00-234	Μαγικά κόλπα με τα Windows 95	428	6.200
ΕΒ-00-194	Μάθετε τα Windows 95... σε μια εβδομάδα!	141	4.200
ΕΒ-00-193	Windows 95	349	4.200
ΕΒ-00-084	Windows NT	441	4.200
ΕΒ-00-150	Unix	836	9.900
ΕΒ-00-093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.500
ΕΒ-00-202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.200

Εφαρμογές

ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-252	Microsoft Office 97	406	5.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-258	Word 97 στην πράξη	512	6.200
ΕΒ-00-248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	302	4.800
ΕΒ-00-238	Δυναμικές λύσεις με το Word 7	198	4.200
ΕΒ-00-236	Μάθετε το Word 7... σε μια εβδομάδα!	292	4.200
ΕΒ-00-249	Microsoft Excel 97	239	4.800
ΕΒ-00-255	Microsoft Access 97	253	6.200
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
ΕΒ-00-265	Lightwave	110	3.500
ΕΒ-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	171	5.800
ΕΒ-00-100	Γνωριμία με τα Multimedia	176	4.200
ΕΒ-00-165	Multimedia στη στιγμή!	395	6.800
ΕΒ-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	183	5.800
ΕΒ-00-100	Γνωριμία με... τα Multimedia	176	4.200
ΕΒ-00-165	Multimedia στη στιγμή	407	

Προγραμματισμός

ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.200
ΕΒ-00-240	SQL Structured Query Language	227	5.800
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500

Γενικά

ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-235	Modems από το Α ως το Ω	144	3.500
ΕΒ-00-155	Το πρώτο σας CD-ROM drive	247	6.800
ΕΒ-00-225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Ο I K O N O M I A			
Management			
EB-00-282	Ο γυμνός manager	342	5.200
EB-00-198	Manager για πρώτη φορά	147	3.100
EB-00-272	Ιησούς Χριστός Γενικός Διευθυντής	280	4.600
EB-00-212	Management ολικής ποιότητας	271	5.200
EB-00-108	Επιτυχημένη διαχείριση ολικής ποιότητας... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-223	Επιτυχημένος ηγέτης... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-211	Επιτυχημένες επαγγελματικές αγορές... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-121	Επιτυχημένη συνέντευξη... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-157	Επιτυχημένη αξιολόγηση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	88	3.100
EB-00-207	Επιτυχημένη εκπαίδευση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-087	Επιτυχημένη διαχείριση χρόνου... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-203	Επιτυχημένη μηχανοργάνωση γραφείου... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-099	Επιτυχημένη σύνταξη επαγγελματικών κειμένων... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
EB-00-227	Επιτυχημένη πολιτική κινήτρων... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-090	Επιτυχημένη αντιμετώπιση του stress... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-147	Επιτυχημένες διαπραγματεύσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-166	Επιτυχημένο Project Management... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-159	Επιτυχημένες συσκέψεις... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
EB-00-206	Συντονίστε μια σύσκεψη με επιτυχία!	95	3.100
EB-00-210	Κρατήστε πρακτικά και σημειώσεις	118	3.100
EB-00-152	"Project " Νώε	253	4.600
EB-00-229	Η τέχνη του ανταγωνισμού	158	4.600
EB-00-192	Αξιοποιήστε τις ικανότητές σας	185	4.600
EB-00-125	Εισαγωγή στη στρατηγική επιχειρήσεων	23	4.600
EB-00-114	Επιχειρηματικά πλάνα	111	3.100
Marketing			
EB-00-278	Κερδίστε τις εντυπώσεις στον επαγγελματικό χώρο	166	3.500
EB-00-274	Διαφήμιση για όλους	292	5.200
EB-00-250	Διαφήμιση: Από τη θεωρία στην πράξη	238	5.200
EB-00-102	Marketing σε περίοδο κρίσης	234	4.600
EB-00-135	Επιτυχημένο marketing... σε μια εβδομάδα!	82	3.100
EB-00-134	Επιτυχημένες δημόσιες σχέσεις... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
EB-00-071	Επιτυχημένη έρευνα αγοράς... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-132	Επιτυχημένες σχέσεις με τα media	221	4.600
Πωλήσεις			
EB-00-245	180 Μυστικά για επιτυχημένες πωλήσεις	254	4.600
EB-00-116	Επιτυχημένες πωλήσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-197	Επιτυχημένη παρουσίαση... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-167	Ετοιμες απαντήσεις σε... αντιρρήσεις πελατών	119	3.100
EB-00-110	Δημιουργία πελατών	197	4.600
EB-00-010	"Η στρατηγική του "Direct Mail"	232	4.600
Γενικά			
EB-00-267	Επενδυτικές επιλογές του μέσου Έλληνα	195	4.600
EB-00-111	Χρηματοοικονομική διαχείριση	302	5.200
EB-00-173	Βασικά οικονομικά	272	5.200
EB-00-120	Οικονομικά για μη οικονομικούς διευθυντές... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
EB-00-168	Επιτυχημένος προϋπολογισμός... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-115	Οδηγός για τον έλεγχο της ταμειακής ροής	90	3.500
EB-00-201	Πρόγραμμα μεγιστοποίησης κέρδους	185	4.600
EB-00-261	Αναζήτηση εργασίας με τη μέθοδο Andrade	254	4.600
EB-00-226	Ελληνικός τουρισμός: Μύθοι & πραγματικότητα	200	4.800
EB-00-196	Οικονομική παρωδία	343	5.200
Λ Ο Γ Ο Τ Ε Χ Ν Ι Α			
EB-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
EB-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
EB-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
EB-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ:..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.......... ΠΟΛΗ:.......... Τ.Κ.:..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:.......... ΗΛΙΚΙΑ:..........

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.......... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΕΡΙΟΧΗ.......... Τ.Κ..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.......... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.......... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν.
Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΗΛΙΚΙΑ:.......... ΤΗΛ.:.......... E-MAIL ADDRESS:..........

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ
Presario 1246

K6-2 400 MHz
12.1" HPA
32 MB RAM up to 160 MB
4.3 GB H.D.D.
V-90 Fax Modem 56K
CD ROM 24x Standard / USB Exit

368.000
ή **42.900** x 12 Μήνες*



TOSHIBA
Satellite 2060

ADM K6-2 366 MHz 3D
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disc Drive
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax modem 56k V-90
Full Multimedia / Speakers & Microphone

369.000
ή **47.000** x 12 Μήνες*



MITAC
Minote 6133s

Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
13.3" TFT color Display
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter
4.8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia
CD ROM 24x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

Με 6.4 GB+20.000

539.000
ή **63.900** x 12 Μήνες*

intel inside celeron



EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 500 MHz
Motherboard με Intel® BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB / 8,4 GB H.D.D. UDMA66
48x CD ROM Drive / 8MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT
17"(1280x1024) Color Monitor / 128 bit Sound Card
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

309.000
ή **35.900** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III



EXPERT Plus

Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive / 15" Color Monitor
1.44 FDD / Sound Card
Keyboard & Mouse

192.900
ή **24.900** x 12 Μήνες*

intel inside celeron



EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 450 MHz
Motherboard BX up to: Pentium® III
64 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive / 8 MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1600 x 1280)
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

249.000
ή **29.900** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III

No1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ
•Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**

ΧΡΥΣΗ Cosmodata COMPUTERS & PERIPHERALS ΕΓΓΥΗΣΗ

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ